PlayStation Force

numero 9

PLAYSTATION FORCE

NOVITA' RECENSIONI TRUCCHI SOLUZIONI

Le soluzioni:

BREATH OF FIRE III
L'alito di fuoco sempre più appassionante

BOMBERMAN WORLD
Mondo bombarolo, Batman, la soluzione!

ALUNDRA
La saga degli RPG non finisce mai

GEX: ENTER THE GECKO
Abbiamo finito il lucertolone della Crystal Dynamics

PITFALL 3D
La conclusione del famoso seguito targato Activision

MEN IN BLACK
Ops, abbiamo già finito gli alieni?

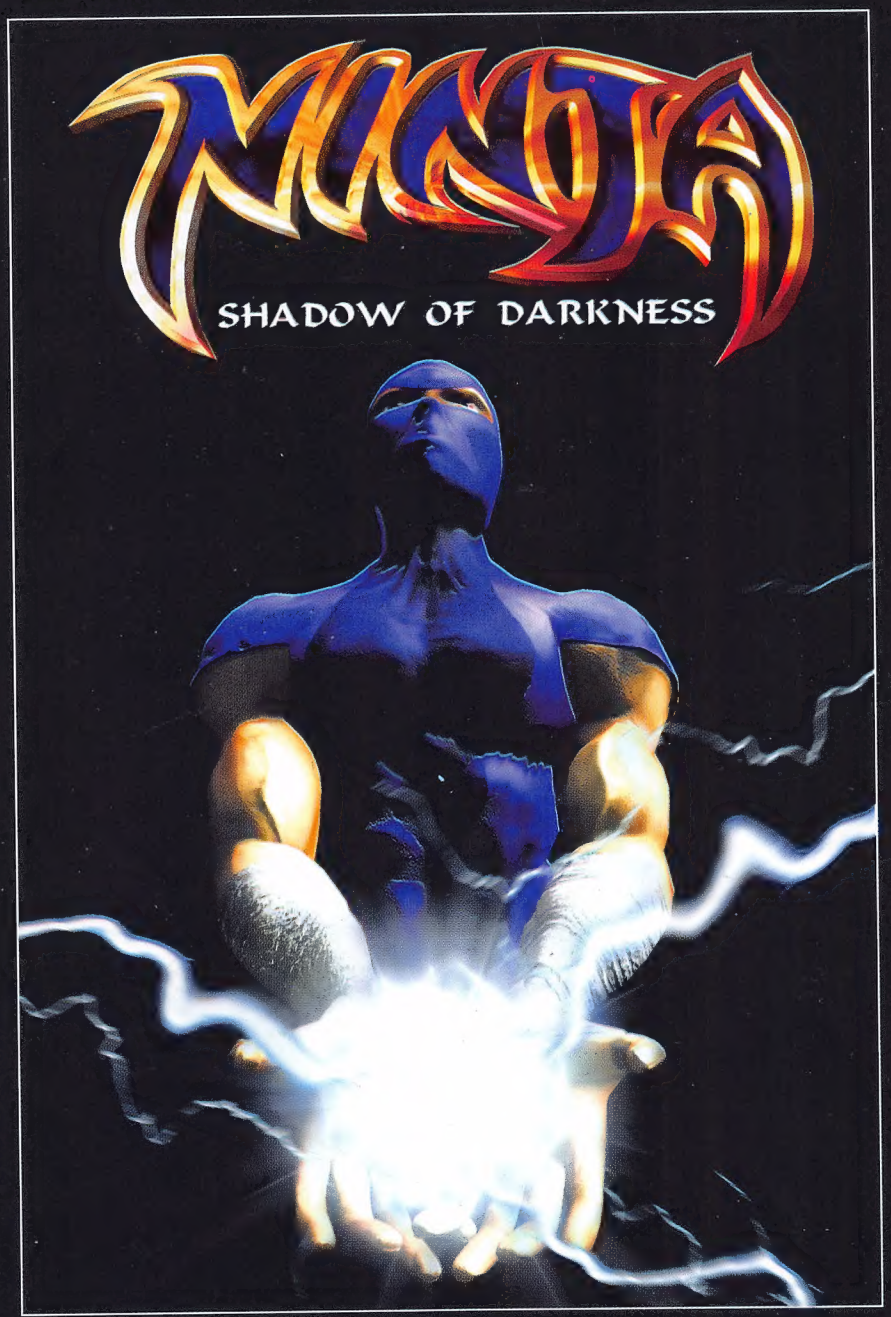
HEART OF DARKNESS
Anche il piccolo Whisky è salvo

Prego perché qua dietro nessuno mi veda!

ANNO 1 - NUMERO 9 - OTTOBRE 1998 - LIRE 7000
Spedizione in abbonamento postale Comma 34 Articolo 2 legge 549/95 Milano
XENIA EDIZIONI

NINJA

SHADOW OF DARKNESS



CORE

EIDOS INTERACTIVE

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Avventura e azione nel magico mondo dei Ninja!
Nel mondo di Kurosawa il giovane ninja è convolto in una storia di demoni, rituali e sacrifici.
Ninja, Shadow Of the Darkness, porta voi al centro di questa mistica avventura,
dove dovrete affrontare decine di pericoli e nemici utlizzando un vasto arsenale di armi,
incantesimi e le più segrete conoscenze della scuola di combattimento Ninja.

- **Inquadrature intelligenti e dinamiche che portano sempre al centro dell'azione coinvolgendo il giocatore ai massimi livelli.**
- **Gioco realizzato in 3D con prospettiva in 3ª persona.**
- **4 grandi ambienti di gioco, ognuno diviso in livelli.**
- **Numerose mosse speciali, magie e armi a disposizione.**
- **Grafica dettagliata e realistica.**

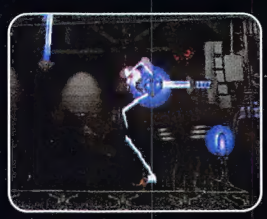
TI ASPETTIAMO DAL 22 AL 26 OTTOBRE AL PADIGLIONE 25 smau 1998

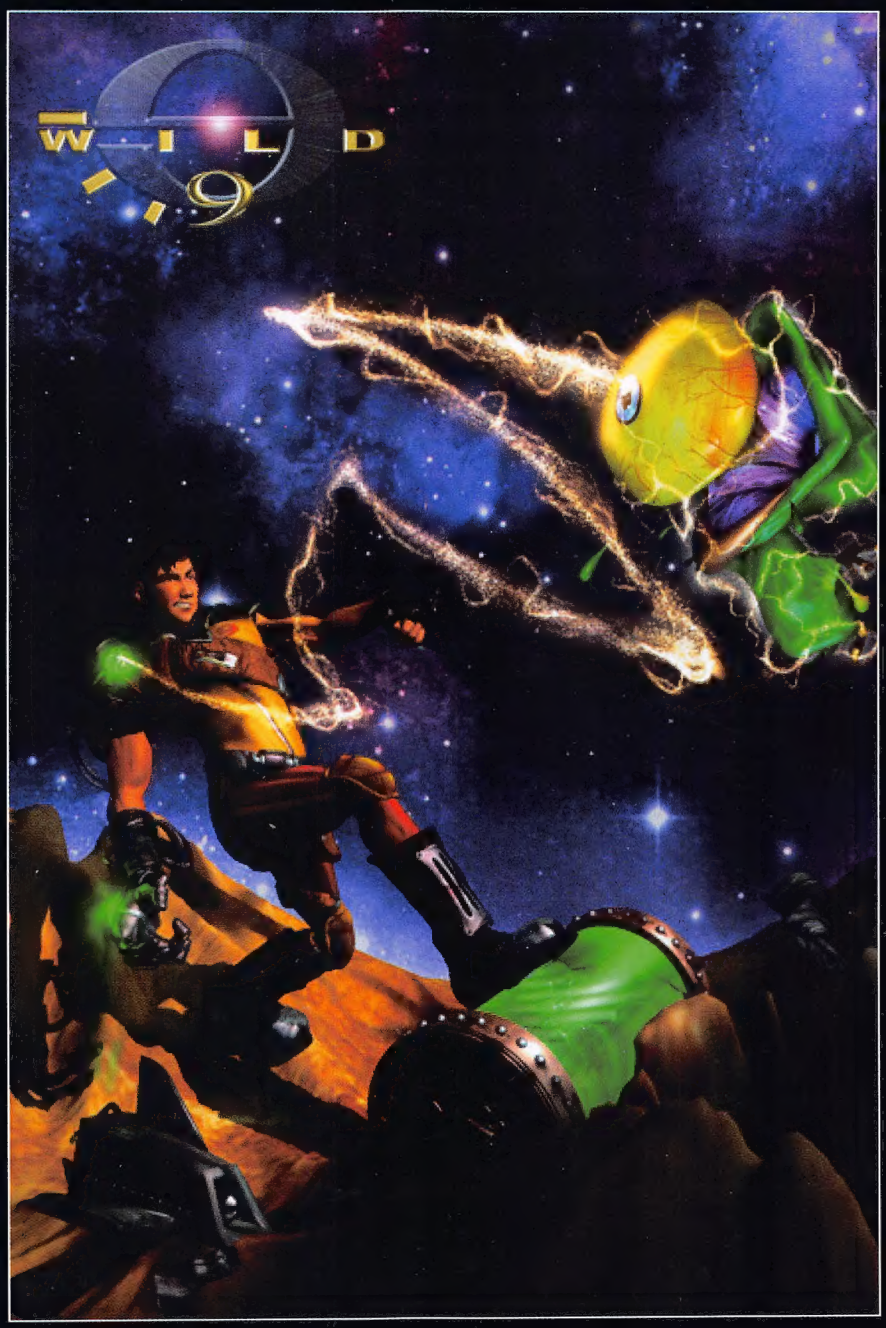
HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

EIDOS Interactive and SHADOW OF DARKNESS are trademarks of EIDOS PLC and Core respectively. © 1998 EIDOS. All rights reserved. All other trademarks, and registrations are property of their respective companies.





Interplay™

PlayStation

MANUALE IN ITALIANO

TORTURA I TUOI NEMICI!

Grazie all'arma più strana, originale e versatile mai vista in un videogioco, potrai ascoltare le urla dei nemici mentre li fai soffrire... scegli per loro la morte che si meritano! Il saccheggiatore di pianeti Karn ha privato Wex del suo mondo natale. Aiuta Wex a trovare 9 adolescenti alieni per sconfiggere definitivamente Karn e per dimostrare che l'amicizia può ancora vincere l'eterna lotta contro il male!

- 9 diversi mondi selvaggi rappresentati da una spettacolare grafica 3D, ognuno con il proprio personaggio dotato di poteri speciali che si riveleranno fondamentali per sconfiggere Karn.
- Strane e selvagge creature aliene si frapporranno sul tuo cammino.
- Una sola arma per sparare missili, lazzi elettrici, campi di forza e raggi capaci di trasformare i nemici in un assortimento di strane forme. Ma soprattutto un arma non solo per uccidere!

TI ASPETTIAMO DAL 22 AL 26 OTTOBRE AL PADIGLIONE 25 smau 1998

HALIFAX

www.halifax.it

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Wild 9TM It's registered trademark and all indicia (c)1998 Shiny Entertainment, Inc.All rights reserved. Published by Shiny Entertainment, Inc.Distributed by Interplay Productions,all rights reserved.

Db-Line

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH
SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

L'UNICO VOLANTE UFFICIALE DI

F1

Jordan GRAND PRIX

NOVITA'

REAL ARCADE GUN - VERSIONE SILVER

NOVITA'

REAL ARCADE GUN - VERSIONE MIMETICA

Chi ha salvato Lara Croft?

SPECIAL EDITION '98

smau 1998
35° EDIZIONE
22 - 26 Ottobre
Db-Line
Stand E 24
Pad. 25/1

La nostra squadra di salvataggio!

Le memory card Joytech hanno un assortimento di colori vastissimo, sono disponibili per Playstation nella versione a 15 e a 240 blocchi di salvataggio, per Sega Saturn nella versione 8 mega e per Nintendo 64 nelle versioni a 256 k e a 1 mega.

RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

E' UN'ESCLUSIVA:

Db-Line

DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050
FAX 0332/749090 INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

JOY TECH EUROPE

SOMMARIO

EDITORE
Xenia Edizioni S. r. l.
Via Carducci 31
20123 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE
Roberto Ferri
ferri@mbox.vol.it

CAPOREDATTORE
Alessandro Rossetto
alexol@galactica.it

ASSISTENTE ALLA REDAZIONE
Marco Auletta

REDATTORI
Alessandro Alziati, Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Dave France, Davide Pessach, Fabio Casale, Ian Osborne, Loredana Antonini, Marco Auletta, Mirko Marangon, Raffaele Sogni, Stefano Lisi, Thomas Mantero, VF

SEGRETARIA DI REDAZIONE
Roberta Zampieri

GRAFICA
Mauro D'Avino e Simone Micheletti
MD5843@mclink.it

REDAZIONE
Xenia
Casella postale 853
20101 Milano
tel. (02) 878512 fax (02) 878567

IN COLLABORAZIONE CON
Quay Magazine Publishing

STAMPATORE
Rotolito Lombarda, SpA
Cernusco sul Naviglio (MI)

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ
Spaziotre
Piazzale Archinto, 9
20159 Milano
tel. (02) 69001255 fax (02) 69001277

DISTRIBUZIONE
ME. PE. SpA
Via G. Carcano 32
20141 Milano

ABBONAMENTI E ARRETRATI
Solo con versamento sul c/c postale numero 19551209
intestato a
Xenia Edizioni Srl
via dell'Annunciata, 31
20121 Milano Tel. (02) 878511
Abbonamenti: 11 numeri Lit. 70.000
Arretrati: doppio del prezzo di copertina

Pubblicazione mensile
Registrazione presso il Tribunale di Milano numero 123 del 26/2/1996
Spedizione in abbonamento postale Comma 34 Articolo 2 legge 549/95 Milano

UN CALDISSIMO OTTOBRE A TUTTI...

Più o meno caldo come il settembre che mi sta vedendo (ho notato il suo riflesso nel monitor, mentre mi spia dalla finestra) scrivere queste righe, dopo le mensili fatiche redazionali.
Il caldo fa strani scherzi: la soglia di sopportazione viene quasi raggiunta solamente respirando e muovendosi, quindi il nervosismo aumenta (e tutti coloro fra voi che non sono andati in vacanza quest'estate, rimanendo in città, potranno confermarlo); in più pare che si creino dei fenomeni di disidratazione violentissimi e subitanei, che si manifestano durante la lettura di riviste tramite crisi di pianto dalle epiche durate (lo capiranno solo quelli in redazione – scusatemi, ma era una chicca da non lasciarsi scappare durante la ricerca di elementi per riempire il terribile vuoto della pagina dell'editoriale – non che ci riesca spesso, comunque).
Se siete riusciti a sopravvivere a tutto questo il caldo Settembrino vi sembrerà solo una tiepida parentesi fra le braccia ormai molto fresche della notte...
E mentre su Milano calavano le prime ombre della sera, il rimbombo delle risa redazionali echeggiava in una via Carducci ripresasi dalla desolazione estiva e rinata nel traffico – così si chiude ancora un altro numero di Playstation Force, con l'unica incognita rappresentata dall'ultimo (e il più lungo) articolo, che sta ancora nascendo tra le stanche meningi di un (altro) caporedattore.
Io vado ad allenarmi – voi continuate pure la lettura: se state leggendo la rivista l'articolo è arrivato...
Buona lettura.

Alex Rossetto

PS: Vi piacerebbe fare parte del gruppo di coloro che risolvono, mese dopo mese, i giochi che compaiono sulla rivista? E' molto semplice ma i requisiti sono molti:
– capacità di scrivere in italiano corretto sia grammaticalmente che ortograficamente
– conoscenza dell'inglese
– capacità di navigare sulla rete delle reti
– indirizzo e-mail
– residenza a Milano o immediate vicinanze (è necessario venire in redazione per svolgere alcuni compiti)...
Se pensate di avere le necessarie qualità, oltre a quella di videogiocatori incalliti, mandatemi un'email con un articolo di prova (non in attachment in HTML, possibilmente) in formato RTF. A presto.

NOVITA' 6
PLAYFERICHE 22
ANIME & CO 24
TRUCCHI 26
SOLUZIONI 30
Men In Black 30
Breath Of Fire III 34
Heart Of Darkness 44
Bomberman World 54
Pitfall 3D 62
Gex 3D 74
Alundra 84

Novità

A cura di Stefano "DuspiS" Lisi

IN QUESTO NUMERO

Luogo del misfatto:
Londra, Olympia Hall
Data dell'accaduto:
qualche giorno a inizio settembre
Ora del fattaccio:
mattina mooolto inoltrata
Personaggi principali:
DuspiS, Alex e TMB più una manciata di sviluppatori di software e sedicenti giornalisti
Motivo della trasferta infernale:
convention autunnale sul mercato videoludico

Fatti salienti: defezione di alcune tra le più importanti e grandi case di software mondiali; presentazione di pochi titoli davvero inediti; paurosa abbondanza di arcade adventure in terza persona; misteriose apparizioni di fanciulle in abiti succinti e provocanti; party devastanti offerti gentilmente da mamma Sony; un filmato eccezionale di Metal Gear Solid; condivisione con Alex e Mirko di una suite imperiale in stile vittoriano con tanto di letto a baldacchino e gabinetto con trono in legno massiccio...

E ora spazio ai giochi che riscalderanno il freddo inverno dei possessori di Playstation.

SPECIALE ECTS '98

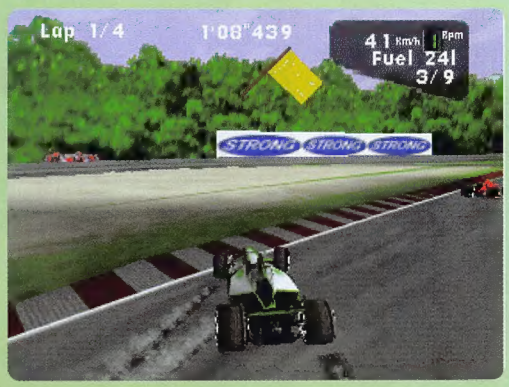
UBISOFT

S.C.A.R.S.

Di questo gioco di corse dovrei avervi già detto qualcosina in uno dei numeri precedenti, ma dato che finalmente si è potuto vedere qualcosa di concreto mi sembra giusto spendere qualche carattere per corredare le nuove foto disponibili. Come i più attenti ricorderanno, SCARS è un gioco di guida arcade, basato sull'idea che nel futuro esisterà una stretta simbiosi tra animali e macchine. Grazie a questa nuova generazione di ibridi sarà possibile disputare gare mozzafiato su circuiti particolarmente vari e accidentati. Ogni vettura avrà particolari caratteristiche, derivanti dallo specifico tipo di animale con cui è stata mixata e pertanto sarà più o meno adatta a un terreno piuttosto che a un altro. Le particolarità delle vetture, inoltre, consentiranno di affrontare gli avversari in modo differente a seconda del mezzo che si sta pilotando. SCARS, infatti, non è uno di quei giochi in cui occorre solo guidare, ma dovrete battagliare con gli altri piloti e solo il più forte arriverà intero al traguardo. Il gioco è visivamente impressionante e gli effetti grafici sembrano essere proprio al vertice della categoria. Previsto per tutte le piattaforme di gioco dell'universo, SCARS consentirà il gioco multiutente e fino a quattro mentecatti potranno sfidarsi in contemporanea su PSX con Multitap.

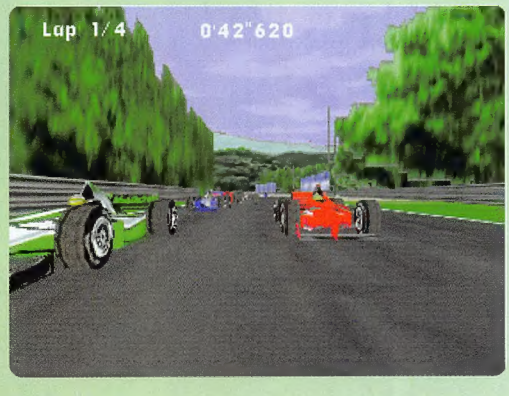
UBISOFT

MONACO GP RACING SIMULATION



Seguito, anzi evoluzione, di F1 Racing Simulation, MONACO GRAN PRIX si presenta ai nastri di partenza della nuova stagione videoludica come uno dei titoli più accreditati per la palma di miglior simulazione di Formula 1. In quel di Londra hanno impressionato maggiormente la qualità della grafica e la fluidità con cui poligoni e texture si muovono su schermo, senza trascurare l'accuratezza della simulazione. Come immaginerete, infatti, il gioco UbiSoft non è un arcade (o meglio non è un arcade puro, dato che anche una modalità semplificata è comunque presente) e l'aspetto simulativo la fa da padrone. Ciò si traduce principalmente nel comportamento estremamente realistico delle vetture. Ma non solo.

Esiste, infatti, la possibilità di gareggiare con auto degli anni cinquanta e di provare il brivido e l'emozione delle gare in cui era il pilota a fare la differenza e l'auto non era certo così guidabile come ai giorni nostri. Preparazione del proprio mezzo, danneggiamento delle auto sia per incidente che per cedimento meccanico, condizioni atmosferiche variabili e diverse modalità di gioco sono gli assi nella manica di questa incredibile realizzazione. A Natale su questi schermi.



IN BREVE...

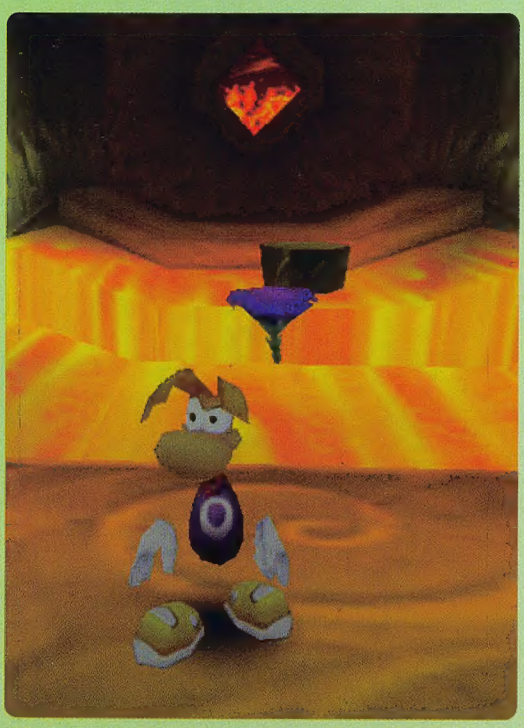
NON SOTTOVALUTATE...
Nuova campagna pubblicitaria per Playstation, che punta molto sulla bivalenza della vita della gente comune. In una serie di filmati sapientemente girati con look decisamente "urban", gente comune vive le proprie vite tra tormenti, gioie e piccoli drammi quotidiani. L'altra faccia della medaglia è rappresentata dall'universo Playstation, che cela tra gli argentei solchi dei CD un mondo parallelo e in totale antitesi con la via brutta di tutti i giorni. Insomma, pane per i sociologi e per gli opinionisti della domenica.
A proposito di campagne e sponsorizzazioni, è confermata la presenza ufficiale Playstation anche per l'edizione 98-99 delle coppe europee sotto giurisdizione UEFA ed è pronto anche un nuovo spot a tema. Buona visione.

ACQUISIZIONI ILLUSTRI
Il mondo dell'intrattenimento elettronico è in costante evoluzione, ma mai come in questo periodo si è assistito a una serie di acquisizioni e cessioni d'antologia. Prima di tutto ci si è messa l'Electronic Arts che, non paga della sua posizione di publisher più grande del mondo, ha strappato alla Virgin ormai sulla strada dell'imbruttimento tutte le migliori etichette. Tra queste vanno senza dubbio segnalate la Westwood Studios (costata ben 350 miliardi di lire) e l'italiana Milestone (il cui prossimo capolavoro Superbike verrà convertito anche per PSX).
La Electronic Arts, tuttavia, si è vista soffiare sotto al naso i diritti per la distribuzione nel mondo dei titoli Lucas Arts. Autrice del colpaccio è stata l'Activision. E gli altri? Beh, non stanno certo a guardare e la EIDOS ha annunciato l'acquisizione della Crystal Dynamics, della Micky Foot e della Elixir.

UBISOFT

RAYMAN 2

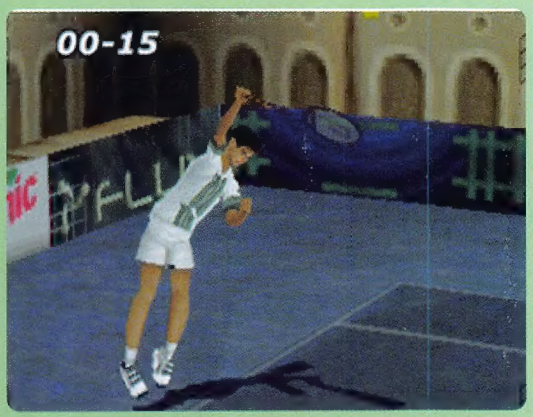
Atteso da grandi e piccini sta per fare la sua comparsa su computer e console di ogni tipo RAYMAN 2, seguito del celebre platform game che ha reso famosa la casa francese. La particolarità che ha decretato il successo del tenero Rayman come personaggio vincente è stata la totale assenza di arti, con tanto di mani e piedi svolazzanti e collegati al busto da immaginarie braccine e zampette. Il platform originale era divertente, graficamente impeccabile e tecnicamente abbastanza valido. Questo sequel sembra essere ancor più competitivo, forte di un splendida realizzazione in 3D che conferisce al gioco un look decisamente più intrigante. Gli effetti sembrano sprecarsi e, anche se la versione Playstation non potrà competere con quella per acceleratori grafici in quanto a trasparenze, sfumature e riflessioni, l'impressione è quella di trovarsi di fronte a un titolo con la T maiuscola. La giocabilità promessa è altissima e le situazioni che si presenteranno su schermo saranno molto varie. Altrettanto diversi saranno gli ambienti di gioco e numerosissimi saranno pure i personaggi che via incontrerete sul cammino. Lo schema di gioco è collaudato e vincente e, anche se il settore dei platform 3D comincia a essere sovrappopolato, Rayman 2 potrebbe certamente ricoprire un ruolo di primissimo piano sotto il prossimo albero natalizio.



UBISOFT

ALL STAR TENNIS '99

A proposito di licenze, certo che questo ALL STAR TENNIS deve essere costato una fortuna alla UbiSoft, dato che presenta tutti i maggiori campioni dello sport con racchetta e palline. Ma non solo, sono presenti anche alcuni atleti completamente inventati e particolarmente buffi e divertenti. Per quanto concerne l'aspetto meramente tecnico va detto che il gioco è interamente poligonale e che grafica e animazioni sono senza dubbio di ottimo livello. Le modalità di gara sono diverse e sarà possibile sfidare avversari computerizzati o in carne e ossa sia in partite singole che in tornei o addirittura nelle gare del Grande Slam. Capisco di avere detto tutto e nulla, ma non è che ci si possa inventare la Bibbia quando si hanno a disposizione quattro frasi in croce. In ogni caso, concludo segnalandovi la presenza di una enorme quantità di colpi, alcuni dei quali definiti "speciali" e che dovrebbero essere quanto di più assurdo si sia mai visto sul rettangolo di gioco. Per il momento beccatevi 'ste foto e aspettate trepidanti.



PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ

Spaziotre sas
20159 Milano - P.le Archinto, 9
Tel. 02/69.00.12.55
Fax 02/69.00.12.77

INFOGRAMES

Di giochi di guida su Playstation non è che ce ne siano pochi ma, visto il favore di pubblico e critica di cui godono, appare lecito che ogni software house si avvicini all'appuntamento con almeno un titolo dedicato a pedali e volante. E anche la Infogrames, nota al pubblico corsaiolo per il bellissimo V-Rally, non è da meno e si allinea sulla griglia di partenza con C3 RACING, gioco dichiaratamente arcade.

C3 RACING

Immediatezza, velocità di scorrimento, elevato frame rate e grande divertimento saranno le caratteristiche salienti di questo titolo, unitamente a una realizzazione grafica di buon livello. Le schermate in nostro possesso lasciano intuire una buona cura per i fondali e la presenza di auto di diretta derivazione di serie.

Nulla si sa su modalità di gara, campionati, numero di giocatori e altre sciocchezzuole che vi farebbero felici. Abbiate dunque pazienza e aspettate un ulteriore aggiornamento.

IN BREVE...

ABE PIACE ALLE DONNE

Una recente indagine statistica ha rivelato che il quattordici percento degli acquirenti di Abe's Oddysee, platform adventure della GT, è di sesso femminile. Considerando, poi, la gente che gioca senza aver sborsato i sodi per l'acquisto, risulta che il quaranta percento degli amanti di Abe è donna (magari ragazza, eh?). Il motivo di tanto successo con il sesso debole va ricercato essenzialmente sulla tenerezza che l'eroe di Oddworld è in grado di suscitare e nel fatto che le sue avventure sono all'insegna del pacifismo. Non a caso Abe non ha armi e spesso supera nemici e ostacoli con l'astuzia o con la diplomazia {come quando fa finire lo Slig nel tritacarne, oppure fa in modo che si sparino l'uno con l'altro... Quella sì che è diplomazia! NdAlex}.

KONAMI BATTE EA SPORTS 1-0

La guerra per la miglior simulazione di calcio su Playstation è aperta e Konami con ISS Pro ed Electronic Arts con Fifa se le danno di santa ragione. Senza voler entrare nel merito della questione e decretare un vincitore dal punto di vista qualitativo (psshh... ISS è meglio... ma io non vi ho detto niente, ok?), Konami ha assestato un bel colpo alla divisione sportiva statunitense riducendo drasticamente il prezzo al pubblico del suo ultimo capolavoro. In Inghilterra ISS 98 costa solamente 39£, cinque più della versione budget e una marea in meno dell'originario prezzo al pubblico (64£!). A quando una riduzione in Italia?

GIOCARE IN TV

Dall'unione di Infogrames e Canal + francese è nato GAME ONE, il primo canale europeo dedicato ai videogiochi e a chi vuole giocare a distanza pur senza accesso a Internet. Per ventiquattro ore al giorno tutti gli appassionati d'Europa potranno gustare diversi programmi dedicati al loro passatempo preferito, spaziando tra news, campionati, classifiche, recensioni, reportage e quant'altro si voglia. Previsto inizialmente in francese, Game One sarà poi sottotitolato nelle maggiori lingue e sarà presentato da pupazzi inglesi.

300 TITOLI PLAYSTATION IN PRONTA CONSEGNA
IL MEGLIO AI PREZZI PIU'BASSI
PER I TUOI ORDINI 0331-701517
02-9606575 FAX 0331-770525
VENDITA GIOCHI USATI PER CORRISPONDENZA
VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI SATURN, PC, ULTRA 64
RITIRO E VENDITA DELL'USATO, NOLEGGIO

JOKER VIDEOGAMES & COMPUTER

consul TECNOGRAF-varese

£.89.000

£.89.000

£.99.000

£.89.000

£.99.000

NOVITA'

Mortal Kombat 4 95.000
Tekken 3 89.000
Tomb Raider 3 99.000
Abe's Exodus 95.000
Breath of Fire 3 95.000
Duke Nukem 2 89.000
Ninja 89.000
Parasite Eve 99.000
Pocket Fighters 79.000
Actua Soccer 3 95.000
Int.Sup.Star Socc2 95.000
Rayman 2 89.000
Moto Racer 2 89.000
Metar Gear Solid IMPORT.
Metal Slug 2 IMPORT.
O.D.T. IMPORT.
Legacy of Cain 2 IMPORT.

CLASSICI

Granturismo 89.000
Resident Evil 2 99.000
Total NBA 98 69.000
World Cup 98 89.000
Colin Mc Rae Rally 99.000
Bust a Move 3 69.000
Tomb Raider 2 89.000
Crash Bandicot 2 89.000
Nuclear Strike 79.000
Pitfall 3D 89.000

CLASSICI

Bubble Bobble 69.000
Discworld 2 79.000
Gex 3D 79.000
GTA 89.000
Pandemonium 2 69.000

ECONOMY

Tekken 2 49.000
Tomb Raider 49.000
Pandemonium 49.000
Crash Bandicot 49.000
Wipeout 2097 49.000
Actua Soccer 2 49.000
Resident Evil 49.000
True Pinball 49.000
V-Rally 49.000
Bust a Move 2 49.000
Toca Touring Car 55.000

SARONNO (VA) VIA DIAZ 20 (ZONA STAZIONE) TEL.02-9606575
GALLARATE (VA) VIA CADOLINI 6 (CENTRO STORICO) TEL.0331-701517

INFOGRAMES

ASTERIX

Altro cartone animato (e fumetto), altro gioco. Questa volta è il turno di ASTERIX, il Gallo castiga-romani {brucia, eh Duspa? NdAlex} che, con una scalcinata banda e con l'aiuto di una pozione magica, riesce a sconfiggere sempre e comunque le forze dell'Impero più grande del

mondo. Il gioco in questione è definito come un action-strategy game, dato che dovrebbe miscelare una buona dose di azione non stop con un'attenta pianificazione del proprio operato. Una cosa interessante è data dalla non linearità del gioco e, se vi impantanate in un livello, non è detto che non possiate cercare una strada alternativa e tornare successivamente nel punto critico. L'intelligenza artificiale è stata studiata attentamente e i legionari romani reagiranno in maniera credibile alle vostre azioni e al vostro operato. Di conseguenza non riuscirete a finire il gioco se andrete avanti a testa bassa combattendo contro tutti e contro tutto (ecco il fattore strategico di cui sopra). Tecnicamente Asterix non sembra malaccio e la realizzazione in vero 3D dovrebbe garantire un buon impatto visivo e un certo spessore di gioco. In ogni caso il Natale è vicino, per cui non resta che attendere qualche mese e verificare di persona le promesse della Infogrames.

INFOGRAMES

BUGS BUNNY

Molto carino sembra essere BUGS BUNNY, titolo che probabilmente non vedrà la luce prima della prossima primavera. Si tratta di un gioco che fa parte di una nuova serie dedicata ai cartoni animati più amati dai grandi (i piccini, si sa, preferiscono le bambole gonfiabili...).

Ma Bugs Bunny non sarà l'unica star del gioco in questione e al buffissimo coniglio si affiancheranno altri celebri personaggi della Warner, quali Daffy Duck, Yosemite Sam, Witch Hazel e Elmer Fudd. Il genere è quello dei platform game con elementi di avventura ed è interamente realizzato in 3D (una regola ormai), caratterizzato da rotazioni della visuale di 360 gradi. I personaggi e gli elementi dei fondali sono realizzati mediante poligoni ricoperti di texture che, anche se non troppo dettagliate, sono sapientemente sfumate e la resa grafica finale è senza dubbio molto positiva. Il gioco narrerà le avventure del celebre coniglio, costretto a viaggiare in cinque diverse epoche storiche, alla ricerca del meccanismo che gli consentirà di riattivare la macchina del tempo che lo ha sparato nel passato.

L'umorismo la farà da padrone e la giocabilità promessa è altissima. Rimaniamo scettici (per deformazione professionale lo siamo nei confronti di qualsiasi licenza cinematografica e robe simili...), incrociando le dita fino a giugno dell'anno prossimo, data in cui il titolo dovrebbe uscire.

INFOGRAMES

KROSSFIRE KKND

KKND, Krush Kill 'nd Destroy è stato uno dei titoli di punta della passata stagione su PC. Si trattava di un wargame strategico in tempo reale come tanti se ne vedono sulle piattaforme con dentro Intel (o qualcosa di meno costoso...). E' questo un genere che male si sposa con lo spirito dei giochi per Playstation, generalmente più immediati e movimentati, data anche la necessità di un mouse. Tuttavia, recentemente (probabilmente visto il successo su personal computer) più di una conversione è stata effettuata, con risultati più che dignitosi.

In questo caso ci troviamo di fronte a una mezza conversione, dato che lo spunto è dato dal mondo di KKND, ma il gioco in questione è totalmente nuovo e interamente disegnato per beneficiare al meglio delle caratteristiche tecniche e del sistema di controllo della PSX. KKND vi consentirà di vestire la divisa di una di tre armate diverse e di combattere per il predominio su un pianeta lontano.

Per raggiungere il vostro scopo dovrete gestire delle risorse naturali, costruire potenti mezzi di combattimento e installare basi e avamposti strategici. L'evoluzione tecnologica sarà uno dei punti fondamentali.

Moltissime unità, diversi scenari di gioco divisi in missioni, mezzi di terra, aria e acqua e un sistema di interfaccia estremamente semplice saranno le sue carte vincenti. L'uscita è prevista per Natale.

IN BREVE...

RIDGE RACER QUARTA GENERAZIONE?

Del discussissimo Ridge Racer R4 si parla da un po' di tempo e, finalmente, abbiamo qualche immagine e un po' di nuove notiziuole che credo vi faranno molto piacere. Oltre alla rinnovata grafica è stato rivisto interamente il sistema di tenuta delle auto, che avranno adesso un comportamento più realistico, specialmente in curva. Le piste saranno otto e le auto saranno divise tra i cinque team presenti (ispirati nella maggior parte dei casi a vecchie glorie videoludiche come Pac Man e Micromachines). Non mancherà nemmeno la modalità Campionato.

CAPCOM EUROPEA

Dal Giappone con furore, la Capcom ha appena aperto una filiale europea che sottolinea l'impegno della casa nipponica a venire incontro alle esigenze dei videogiocatori occidentali. Stabilita in quel di Londra, la Capcom Eurosoft avrà il compito di studiare il mercato occidentale, notoriamente diverso da quello del Paese del Sol Levante e di agire di conseguenza.

Ciò non può che farci piacere e probabilmente presto non saremo più costretti a giocare titoli del calibro di Resident Evil con gli ideogrammi (si sa che noi bambini non sappiamo mai attendere le conversioni PAL).

CODEMASTERS

TOCA 2

Un gioco che nella passata stagione ha riscosso unanimi consensi è stato Touring Car, TOCA per gli amici. A distanza di un anno, i programmatori della Codemasters sono ormai in dirittura di arrivo con l'attesissimo seguito, un gioco che si presenta come uno dei pezzi da novanta del prossimo inverno caldo. TOCA 2, infatti, è bellissimo, sensazionale, divertente, gratificante, sbalorditivo... Ok, ammetto di essermi lasciato prendere un po' la mano, ma dopo aver gareggiato all'interno di una vera GT con tanto di volante diretto e cambio sequenziale, scavallando una coda di dodici persone solo perché sono un redattore di Playstation Force, capirete il mio stato d'animo.

Banfucchie a parte, TOCA 2 è davvero eccezionale ed è stato migliorato sotto tutti gli aspetti e forse anche qualcosina in più. Dieci nuovi tracciati, otto nuove auto, perfezionamento dei settaggi e della preparazione dell'auto, presenza dei pit stop... senza considerare i passi in avanti fatti in termini di qualità grafica e realismo simulativo. La guida è ora molto più esaltante e credibile e le auto si comportano seguendo precisi comportamenti fisici (l'esperienza con Colin Mc Rae deve aver giovato...). Le modalità di gioco includeranno ora il link tra due piattaforme diverse e la Battle Race. L'ultima miglioria è forse la più importante e riguarda le variazioni delle condizioni meteorologiche dinamiche. In altre parole potrebbe accadere che si metta a piovere nel bel mezzo di una gara con tutte le conseguenze del caso. Grandioso.

CODEMASTERS

MUSIC

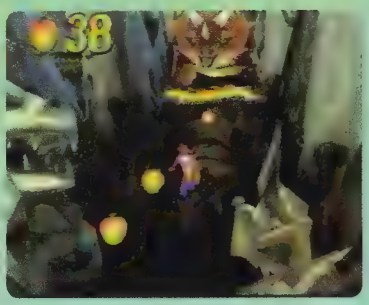
Titolo alquanto strano e inusuale per Playstation è MUSIC, una sorta di costruttore di melodie musicali caratterizzate da sound decisamente dance. Programmi che consentono la costruzione di brani musicali basandosi sul campionamento dei suoni sono molto noti in ambito PC, ma sulle console non s'erano mai visti, o quasi. Music consentirà a tutti i musicisti in erba di comporre il loro pezzo preferito, magari sperando di sfornare il tormentone definitivo da inviare ad Albertino. I campionamenti sono moltissimi (nell'ordine delle migliaia) e sono divisi in base al tipo di strumento utilizzato. In pratica avete di fronte una sorta di griglia e una marea di librerie (bassi, batteria, chitarra elettrica, voci, effetti...). Tutto quello che dovete fare è scegliere il campionamento e assemblarlo con gli altri, semplicemente trascinandoli sulla griglia. Music è estremamente semplice nel suo funzionamento, ma altamente spettacolare e evoluto nella sostanza. E' presente anche un editor di suoni, in modo da consentire di avere campionamenti e sample infiniti.

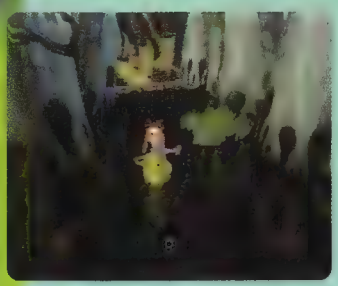
TRIBAL

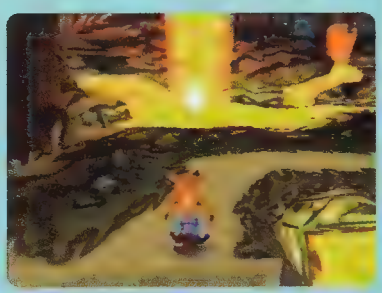
Poco noto e poco pubblicizzato è TRIBAL, gioco di azione e strategia in realtà molto interessante.
Lo scenario è quello di un prossimo futuro in cui i governi avranno bandito le distinzioni tra culture ed etnie in favore di una conformità che sa troppo di restrizione. Un gruppo di ribelli si batterà per le proprie origini, sfornando un combattente dopo l'altro. Ogni volta che un nuovo eroe si affaccerà sulla strada il governo manderà un lottatore per annientarlo.
Tribal è un gioco di lotta tridimensionale con elementi strategici non indifferenti. In ciascuna arena, infatti, sono presenti dei segnali che se toccati da un giocatore diventano del suo colore e in suo possesso. Per riconquistarli occorre abbattere il possessore. Raggiunto un certo numero di segnali si vince. Il divertimento inizia quando si imparano le caratteristiche dei vari lottatori a disposizione e si utilizzano le abilità per far volgere il gioco a proprio favore, in un crescendo di azione e situazioni davvero frenetiche. Non mancano, infatti colpi segreti e combo devastanti, oltre a tutta una serie di incantesimi a distanza. Come se non bastasse sono presenti ostacoli e elementi dei fondali con i quali è opportuno interagire. I personaggi sono undici, mentre le arene sono ben trentatre, suddivise in undici ambientazioni diverse e con centinaia di trappole e strani marchingegni. Notevoli gli effetti grafici di esplosioni e animazioni; tre livelli di difficoltà e una colonna sonora eccezionale sono i dati salienti. Le modalità di gioco sono molteplici (sei) e la versione finale supporterà il Dual Shock.

CRASH BANDICOOT 3 WARPED

Terzo capitolo per il platform game della Naughty Dog (che tra l'altro è stato il gioco più venduto della passata stagione, negli USA) e terza dimensione per un titolo che sembra promettere davvero bene. A mio giudizio si tratta di un piccolo grande capolavoro e tutti gli amanti dei platform tridimensionali non se lo dovrebbero far sfuggire. A farla da padrona, ancora una volta, è la veste grafica assolutamente spettacolare e ricca di effetti e tocchi di classe che sono una gioia per gli occhi. Riflessioni, esplosioni, nebbie e dissolvenze sono alcune delle prelibatezze visive implementate dai bravi programmatori. Anche le animazioni sono spettacolari e l'alta risoluzione rende giustizia a personaggi e fondali splendidamente disegnati. Lo schema di gioco, inoltre, è stato migliorato e in diverse sezioni vi ritroverete a muovervi non nella classica direzione da sinistra verso destra, ma verso lo schermo o verso l'interno di esso. Il nuovo motore consente, inoltre, di gestire livelli di gioco non lineari, regalando a Crash 3 enorme varietà e giocabilità. Nell'avventura non manovrerete solo Crash, ma anche la sua compagna di merende Coco e, in diverse sezioni, vi ritroverete a cavalcare altri simpatici animaletti o mezzi di locomozione spettacolari (si parla di un jet ski, di un biplano e di un'Harley Davidson). I mondi in cui si svolgerà la vicenda saranno cinque, ambientati in diverse epoche storiche (tanto per cambiare). Da segnalare il livello sottomarino, realizzato magistralmente e con effetti in grado di dare veramente la sensazione di trovarsi sott'acqua. Novità anche sul fronte delle modalità di gioco, con la possibilità di sfidare un amico a completare più velocemente possibile un determinato scenario.

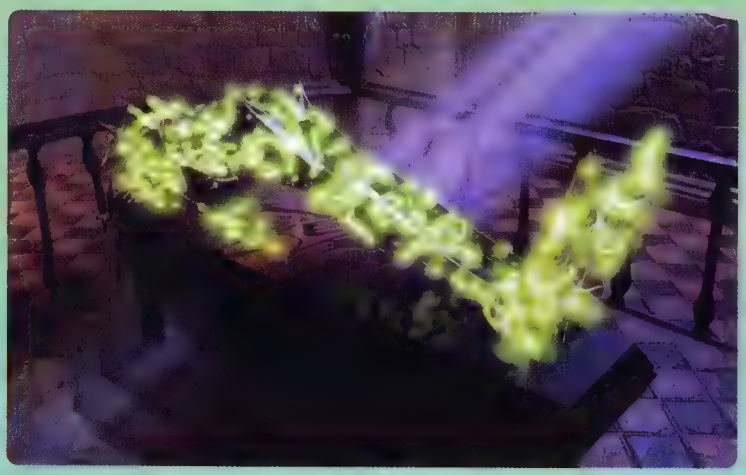


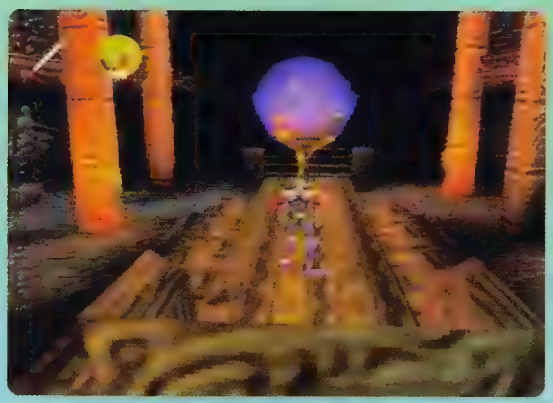




MEDIEVIL

Dopo tre anni di gestazione presso gli studi della Sony a Cambridge, MEDIEVIL sta finalmente per fare la sua comparsa sul mercato. Si tratta di un action adventure dai toni decisamente cupi che trae ispirazione dal film di Tim Burton "A Nightmare Before Christmas", dai racconti di H.P. Lovecraft e da una miriade di film dell'orrore di serie B. Il gioco è volutamente unico (nel senso che non verrà convertito per nessun'altra piattaforma) e vi calerà nei panni di un guerriero medievale defunto e risorto per fermare le orde del male guidate dal malvagio stregone Zarok. Quando qualche mese fa ebbi l'onore di vedere il filmato di introduzione rimasi a bocca aperta per ventidue minuti, tanta e tale era la bellezza e la cinematograficità (non so se si dice così, ma credo che abbiate capito) delle sequenze che rapidamente si succedevano sul video. L'aspetto grafico è curatissimo, specie nei filmati che rasentano, come già detto, lo stato dell'arte e denotano un sapiente uso della regia che raramente si è osservato in un videogioco. Medievil è un mix di azione e avventura e può essere affrontato come un gioco di combattimenti tridimensionali, correndo dall'inizio alla fine di ciascun livello, oppure può essere giocato raccattando oggetti e risolvendo enigmi. In entrambi i casi è un'esperienza memorabile. Non mancano nemmeno situazioni umoristiche





e demenziali, anche se la tensione non abbandona mai la sua postazione di comando. I livelli di gioco sono 22 e spaziano da villaggi a cimiteri, da fitte boscaglie a cripte e caverne infestate da mostri di ogni specie (i nemici sono più di cinquanta tipi differenti). Da segnalare gli oltre quaranta minuti di parlato e di animazioni di intermezzo e l'evoluto sistema di telecamere virtuali che seguono costantemente l'eroe nel suo vagabondare nel mondo 3D.

IN BREVE...

PARLA MR PLAYSTATION

In un'intervista rilasciata in occasione dell'inaugurazione dell'ECTS, Chris Deering, Presidente della Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) ha dichiarato la sua massima soddisfazione per l'andamento del mercato delle console e per l'indiscussa leadership della scatoletta Sony.
Il volume di vendite in Europa ha toccato vette impensabili e si stima che entro il prossimo Natale la base installata sarà di quindici milioni di pezzi. In testa al gruppo c'è la Gran Bretagna, con quasi tre milioni di Playstation nelle case degli appassionati; segue la Germania con quasi due milioni di pezzi. L'Italia si difende con un onesto 750.000 unità. Dall'intervista è anche emerso un atteggiamento di estrema confidenza verso i rivali di Sega e Nintendo, rispettati ma non temuti. Il Dreamcast è ancora troppo lontano (perlomeno in Europa) per rappresentare una minaccia nell'immediato futuro e il Nintendo 64 potrebbe aver definitivamente perso il treno. Sony, con i contratti di sviluppo di tutti i maggiori team di programmazione, può dormire sonni tranquilli. Ma con un occhio solo però: gli errori degli altri devono servire da esempio. E se lo dice lui...

INDISCREZIONI SU GRAN TURISMO 2

Si tratta solo di voci che ormai circolano incontrollate, ma sono talmente grosse che non potevo non citarvele.
Prima bombetta: in Gran Turismo 2 le auto potranno danneggiarsi. Bomba vera: sembra che all'ECTS la Sony abbia ottenuto la licenza Ferrari per Gran Turismo 2, oltre a quella di altri costruttori europei. Mega bombone finale: sarà presente una modalità rally con tanto di tracciati misti e sterrati da antologia.
Siete contenti adesso? Beh, anch'io... e cominciamo a sbavare...

NON SEMPRE NUDA È MEGLIO CHE VESTITA!

graphic time

Tutti i nomi ed i marchi riprodotti appartengono ai legittimi proprietari.

Saremo presenti allo SMAU
dal 22/10 al 26/10
Padiglione 25/1 Stand E 24

Entra con Noi nel Magico Mondo di

Play Station Graphic Kit.

Un kit di pratici adesivi in materiale PVC di altissima qualità che si applica facilmente sulla console senza generare onde, bolle e difetti tipici dell'applicazione degli adesivi sagomati. Il kit può essere applicato e tolto più volte senza lasciare traccia o residuo di adesivo sulla console.

Richiedi **subito**
Play Station Graphic Kit
al tuo rivenditore **di fiducia!**

Graphic Kit®
for SONY PLAYSTATION

a sole
€ 24.900!

PROMO VIDEO
VIDEOGAMES
DISTRIBUZIONE

PlayStation™

Distributore esclusivo per l'Italia: DB-LINE SRL Via Alioli e Sassi, 19 - 21026 Gavirate (VA) - Italy
Tel. 0332.749.000 • Tel. Rivenditori 0332.749.050
Fax 0332.749.090
http://www.dbline.it • e-mail: info@dbline.it

Prodotto realizzato da:
Promo Video S.r.l.
http://www.promovideo.it
e-mail: zpromo@tin.it

SPYRO THE DRAGON

Un titolo che ha letteralmente accalappiato mezza redazione è SPYRO THE DRAGON, platform adventure tridimensionale che dovrebbe finalmente fornire una risposta a un certo idraulico baffuto di vecchia conoscenza e ancor più antica rivalità.

Tecnicamente Spyro è ai vertici della sua categoria, con un mondo tridimensionale splendidamente ricostruito, grafica di notevole impatto ed effetti di grande qualità. Si nota, inoltre, la totale assenza di bad clipping e nebbie che tendono a nascondere gli oggetti e gli elementi dello scenario in lontananza. Tutto quello che si deve vedere, infatti, è disegnato e ben presente su schermo. Le animazioni sono fluide e credibili, così come pure il frame rate complessivo che si mantiene sempre su livelli molto alti. Un plauso anche al sonoro perfettamente campionato (le musiche sono state composte nientepopodimenoché da Stewart Copeland, ex batterista dei Police).

Impressionante la gestione dei livelli, che consente al giocatore in qualsiasi momento di fermarsi, guardarsi intorno, magari dall'alto di una collinetta o di una torre e decidere come meglio affrontare la situazione o che direzione prendere. In altre parole, forse per la prima volta, si ha davvero la sensazione di trovarsi immersi in un mondo reale.

Inoltre tutti i personaggi presenti conducono una propria esistenza e sono impegnati a fare qualcosa. Se voi non li importunerete essi continueranno nelle loro attività spicciole. Non mancheranno i soliti livelli nascosti (si vocifera di alcune sezioni in volo davvero entusiasmanti) e le tonnellate di oggetti e di gemme da recuperare. Moltissimi anche i nemici, generalmente dal look più buffo che minaccioso, ma non li sottovalutate, perché sono lì per farvi del male. La vicenda, infatti, narra la triste storia di un draghetto, Spyro appunto, costretto a girovagare per il suo mondo fantasy per liberare gli ottanta dragoni imprigionati dal solito mentecatto.

ZERO DIVIDE 2

Il primo Zero Divide è passato alla storia per l'intuitivo e semplice sistema di controllo basato su tre movimenti: calcio, pugno e parata. La Zoom è ormai al lavoro da mesi sul sequel, che promette di essere una notevole evoluzione del predecessore. In pratica si tratterà di un gioco di combattimenti uno contro uno, avente come protagonisti dei robottoni metallici di fattezze vagamente umane. Il fatto di utilizzare dei robot comporta immediatamente una conseguenza: colpendo un avversario non vedrete schizzare sangue, ma bulloni e pezzi di metallo. Anche se detto così potrebbe suonare male, vi assicuro che dal vivo rende piuttosto bene. Il gioco prevede la presenza di dieci lottatori diversi, più due robot segreti. Le mosse disponibili sono centinaia e si ottengono con combinazioni dei movimenti elementari. Sono implementate anche le prese e le proiezioni, oltre che alle solite combo della morte. Le arene di gioco sono animate e piene di pericoli che dovranno essere attentamente evitati o sfruttati a proprio vantaggio.

Grande attenzione sembra essere stata riservata ai dettagli. Giusto per fare un esempio, sappiate che a furia di colpi è possibile smantellare parte dei pesanti mezzi da guerra, lasciandone apparire la struttura scheletrica e le articolazioni elementari. Buoni anche tutti gli effetti di riflessione e lucentezza che fanno risplendere le armature o scintillare i metalli al contatto.

RUUD GULLIT STRIKER

Pubblicato dalla Rage Software, RUUD GULLIT STRIKER vedrà la luce con ogni probabilità attorno al Natale o tutt'al più a inizio anno nuovo. Si tratta dell'ennesimo simulatore di calcio arcade in 3D. Il gioco della Rage fa un po' il verso a quello che attualmente è il faro di riferimento del settore e cioè Fifa '98 (non me la sento di paragonare gli altri giochi di calcio al capolavoro indiscusso e indiscutibile che è ISS Pro 98). Le sue caratteristiche sono una buona credenziale e il demo visionato a Londra lasciava ben sperare. L'aspetto generale del gioco della Rage è buono e la cura con cui ogni sezione è stata realizzata sembra notevole. La press release parla di animazioni basate sulla tecnica del motion capture con oltre diciassettemila fotogrammi, per un totale di duecentosettanta movimenti per ciascun giocatore (incredibile davvero). L'intelligenza artificiale è stata studiata con maniacale attenzione, specie per quanto riguarda il portiere e le posizioni in campo dei calciatori. La giocabilità promessa è a livelli altissimi e le modalità di gioco molteplici. A tale fine vi segnalo che sarà implementata la possibilità di disputare una "stagione lunga" nel senso che, oltre alle solite partitelle o coppe, sarà possibile giocare dalle serie minori fino ad arrivare ai fasti delle competizioni internazionali. Non mancherà nemmeno una sezione tattica in cui dare direttive di gioco ai propri campioni. Gli stadi presenti sono otto e le squadre innumerevoli. Per quanto concerne i dati tecnici vanno segnalati i soliti orpelli grafici, con effetti atmosferici, luci, ombre e addolcimento dei poligoni. Non mancheranno nemmeno i commentatori che, con la solita flemma, sottolineeranno le azioni più significative.

IN BREVE...

IL GIOCATTOLO DI LARA

Il fenomeno Lara Croft ha raggiunto proporzioni planetarie e la sua graziosa immagine non manca da alcun tipo di rotocalco o di trasmissione televisiva. Qualcuno ha pensato bene di realizzare dei gadget a tema, arrivando persino a costruire figurini e bambolotti con le forme prorompenti della bella Lara. Dopo i primi disastrosi tentativi, comunque, sembra che qualcuno sia riuscito a partorire qualcosa di buono. Si tratta della Playmate (non so se qualcuno la importa in Italia), autrice di un pupazzetto alto circa trenta centimetri e perfettamente definito. Le articolazioni sono mobili ed è dotato di varie armi. Per il prossimo Natale, inoltre, sembra sia in preparazione una seconda posa. Se volevate un'idea regalo adesso ce l'avete.

RITI VOODOO SU PSX

Con una discutibile scelta di gusto, i responsabili della Crystal Dynamic hanno indetto un concorso legato al loro prossimo titolo Akuji the Heartless (di cui vi ho parlato sul numero scorso) avente come premio cento bamboline voodoo come quella qui raffigurata. Lo strumento di tortura fa paura solo a guardarlo, immaginatevi a riceverlo a casa. Brrr...

VIDEOGIOCHI E SESSO

Quel mattacchione di David Perry, guru della Shiny, le pensa proprio tutte. Per lanciare l'appena uscito Wild 9 ha pensato bene di indire una competizione tra i nove miglion giocatori d'America. Questi mentecatti verranno portati presso il Playboy Mansion (un luogo di perdizione in cui ogni giovanotto vorrebbe entrare solo per vedere le cameriere) e verranno fatti giocare per 99 ore, con interruzioni di 9 minuti ogni ora e vitto e alloggio gratis. Il vincitore riceverà un assegno di 9.999 dollari, mentre il secondo ne intascherà 999. Questi soldi verranno spesi per le cure mentali di tutto il gruppo di programmazione del gioco.

VISITATE IL SITO DI

Playstation Force

xenia on line

WWW.XENIA.IT

PlayFeriche

Una rubrica tutta matta che non finirà mai di stupirvi.....A cura di TMB

ANALOG STATION SHOCK 2 - ACCESS LINE

I pad tuttofare sembrano divenuti l'ultima moda in ambito videoludico. Ormai trovate in giro combinazioni per tutti i gusti, compatibili con dodici modelli di console (compreso il Colecovision di vostro nonno) e capaci di fare 100KM con un litro... Comunque l'immenso panorama delle periferiche ci permette di gustarci alcuni accessori di rara fattura che, per un motivo o per l'altro, finiscono quasi sempre per scatenare grosse (anzi, grasse) risate fra il popolo redazionale.

Forse sono particolarmente prevenuto verso tutto ciò che non proviene da mamma Sony, ma converrete con me che fino a questo momento di validi concorrenti del DualShock non se ne sono visti. Unica eccezione il tentativo di Mad Catz con il suo Dual Force, peccato per la trovata delle pile...

Ora ci prova la Access Line, con un joypad multifunzione che sulla carta promette faville. In quanto a dimensioni e forme questo Analog Station è praticamente identico al DualShock, compresi i pulsanti L2 ed R2 allargati. Il comando a croce è stato come al solito sostituito con un modello tondo, un po' rigido ma complessivamente piuttosto preciso. I pulsanti con i simboli sono meno soddisfacenti e hanno un ritorno piuttosto lungo (ciò potrebbe compromettere i giochi in cui si richiedono combinazioni veloci, tipo Tekken).

Le prime note dolenti iniziano non appena s'impugnano i due stick analogici: questi sono formati da un blocco unico di plastica rigida, senza nessuna copertura in gomma, particolare che ne diminuisce drasticamente il "grip".

Nulla da ridire invece sull'affidabilità e la precisione, visto che si attestano sui soliti standard.

Il problema purtroppo è un altro e riguarda la tanto decantata compatibilità DualShock: è vero che il pad vibra con tutti i giochi che ne prevedono l'utilizzo, ma è altrettanto vero che lo fa sempre con la stessa intensità. In pratica o manca uno dei due solenoidi o entrambi generano le stesse identiche vibrazioni, annullando completamente l'utilità del feedback, che a questo punto si trasforma esclusivamente in una fastidiosa e quasi continua vibrazione (specialmente con certi titoli).

C'è di buono che, come nel caso del Dual Force, è possibile attivare l'emulazione NegCon, che vi permette di sfruttare i due stick analogici anche nei vecchi giochi che non ne prevedevano l'utilizzo (vedi la prima versione di V-Rally o l'insuperato Wipeout 2097). Rispetto però al pad della MadCatz mancano i riferimenti dei tasti NegCon (I, II, A e B) di fianco a quelli classici PlayStation.

Non manca neppure la solita funzione di autofire, mentre per una volta qualcuno ha pensato bene di fare a meno dello slow-motion. Ora alla Access Line non rimane che trovare il personaggio che ha deciso su due piedi di rendere praticamente inutilizzabile la funzione DualShock...

DIGITAL STATION SHOCK 2 - ACCESS LINE

La prima volta che ho visto questo pad pensavo si trattasse di uno scherzo. Sembrava in effetti una specie di DualShock compatibile solo che, al posto dei due stick analogici, qualcuno aveva deciso di mettere due led rossi. Vista la natura piuttosto "frankenstaniana" dell'oggetto in questione, mi sono subito preoccupato di capire a cosa potessero servire queste lampadine stile semaforo. Purtroppo non appena ho caricato un gioco DualShock compatibile, per l'esat-

tezza il nuovissimo MediEvil, ogni mio dubbio si è volatilizzato...
In pratica, ogni volta che il pad vibra i due led s'illuminano all'unisono generando la felicità nei presenti, che sicuramente v'irrideranno a vita. Oltretutto come per il fratello maggiore, l'Analog Station, il feedback è generato da un unico solenoide, che ruota sempre alla stessa velocità e frequenza. Del resto il Digital Station è praticamente la versione "amputata" del pad recensito poche righe più sopra, che non mi aveva particolarmente esaltato. Insomma proprio non ci siamo: è vero che ho visto pad ben peggiori di questo, però almeno non pretendevano di emulare un DualShock o comunque qualcosa di simile.

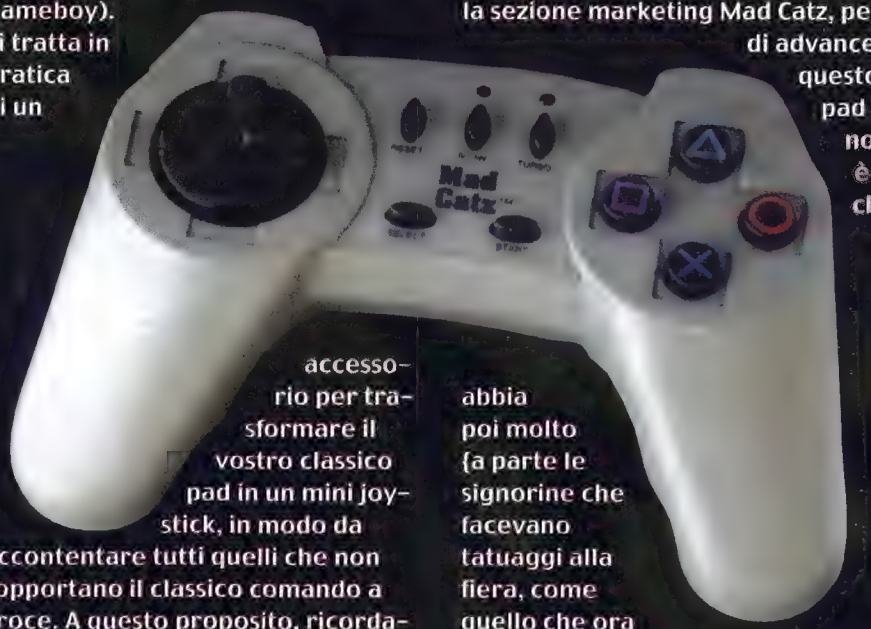
PAD STICK - XTREME

Non so come spiegare, durante il periodo estivo, una tale affluenza di apparecchiature sulla cui utilità si potrebbe discutere a lungo. Questo Pad Stick, che mi è stato regalato all'ultimo ECTS da un simpatico PR locale, rappresenta forse il massimo esempio nel campo delle periferiche inutili, che comunque denotano una fantasia notevole, non c'è che dire (quasi quanto il mulinello da pesca per il Gameboy).
Si tratta in pratica di un accessorio per trasformare il vostro classico pad in un mini joystick, in modo da accontentare tutti quelli che non sopportano il classico comando a croce. A questo proposito, ricordatevi che non potete installare il Pad Stick sui modelli di tipo tondo (la maggior parte di quelli compatibili lo sono), ma ho come il sospetto che la cosa non vi toccherà più del dovuto.

In ogni caso nella confezione sono presenti cinque tipi di stick, di diverse forse e misure (ehm, non fate i maliziosi), di cui comunque giusto un paio sembrano realmente utilizzabili. La base invece è ancorata al pad con una specie di bardatura elastica, che sinceramente non mi ha dato una grande impressione di resistenza.
Nell'utilizzo pratico comunque il risultato finale non è malvagio, ma sicuramente non adatto a tutti i tipi di giochi, specialmente quelli più frenetici (anche perché l'incastro per gli stick non è dei migliori).
Diciamo che, nonostante le premesse, alla fine possiamo quasi promuovere questo bizzarro aggeggio, anche se rimane da vedere a quanti possa far piacere sostituire il buon vecchio pad a croce con un mini joystick.

ADVANCED CONTROLLER - MAD CATZ

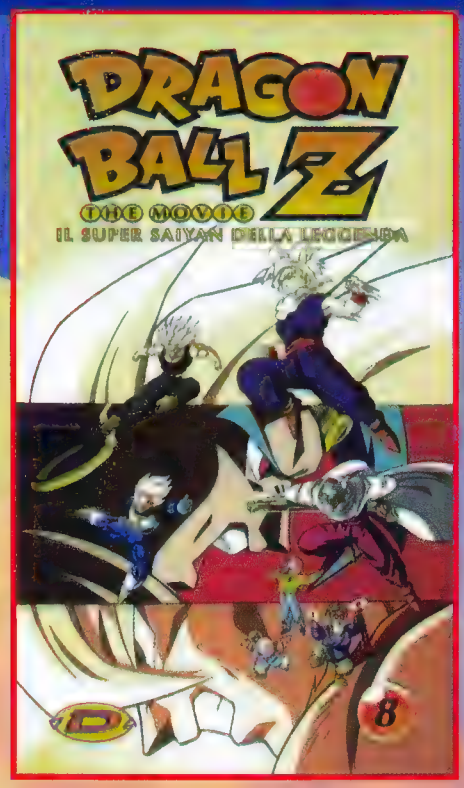
"E io c'ho l'Advanced Controller e tu nooo!"
Ehm, come dire, non è per sminuire la sezione marketing Mad Catz, però di advanced questo pad non è che abbia poi molto {a parte le signorine che facevano tatuaggi alla fiera, come quello che ora porti per sempre sul braccio, eh Mirko? NdAlex}. A parte le solite funzioni di slow-motion e turbo, per il resto ci troviamo di fronte a un accessorio piuttosto comune, non eccessivamente curato, dotato di una impugnatura mediamente ergonomica e di un alquanto mediocre pad tondo dal "ritorno" piuttosto lungo.



Anche i vari tasti non brillano di elasticità e, come nel caso del DualForce, se non li si preme con la dovuta forza tendono a perdere il segnale con tutte le conseguenze del caso (non è molto bello vedere la propria vettura in Gran Turismo perdere velocità senza apparente motivo).
Tutto sommato da una grande società come questa è più che lecito aspettarsi qualcosa di meglio e, viste le novità presentate all'ultimo ECTS di Londra (tipo il volante dotato di Force Feedback), non possiamo che sperare in un futuro migliore (scusate la banalità, ma ho finito le idee).

Anime & Co.

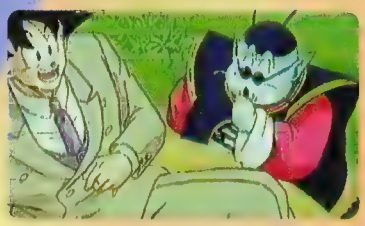
Il momento che stavamo tutti aspettando (beh, forse lo stavo aspettando solo io, ma va bene lo stesso) è finalmente giunto: lucidate i vostri videoregistratori e assicurate la casa contro i disastri perché finalmente è tornato Goldrake...
MA



RDRAGONBALL Z – IL SUPER SAYAN DELLA LEGGENDA

(r) & (c) 1993 Bird Studio/Shueisha – Toei Animation

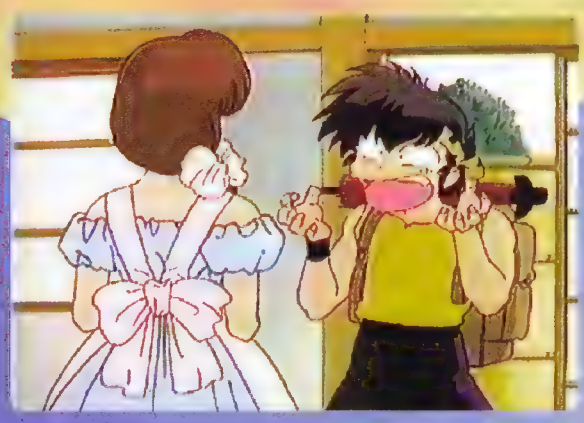
Altri schiaffi per il nostro amico Goku, questa volta impegnato in un vero e proprio lungometraggio dove incredibilmente si intravede l'accenno di una trama. L'ottavo film della serie ha come "nemico di turno" il figlio dell'unico Sayan adulto sopravvissuto all'esplosione di Vegeta, un individuo all'apparenza dimesso ma che dopo una specie di "esposizione prolungata" a Goku si rivela per quello che è, ovvero il Sayan più potente dell'universo... Almeno fino a quando Goku non lo sconfigge, ovviamente. Anche questa volta niente finalone apocalittico, dato che Goku è costretto a utilizzare l'energia dei suoi "colleghi" (Vegeta, Trunks, Gohan, Piccolo) per diventare temporaneamente più forte e schiacciare l'avversario – noi vogliamo un OAV che finisca sullo stile della trama di Freezer, dove Goku giustappunto si arrabbiava tantissimo e tagliava a metà il suddetto sfortunato essere. Vabbè, lacuna minore a parte (che comunque può essere tale solo per me, magari a voi va bene lo stesso) questo "Il Super Sayan della Leggenda" si rivela come un bel filmone zeppo di cazzotti, esplosioni e urla varie. Siamo ancora distanti da quello che secondo me è l'apice della violenza insensata (ve ne ho parlato nel numero scorso) ma per il momento può andare...

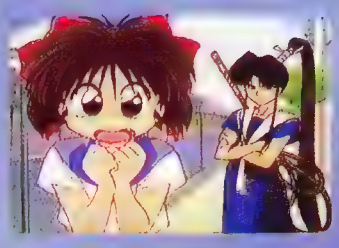


RANMA 1/2 – DUE EREDI DI TROPPO

(r) & (c) 1994/95 RUMIKO TAKAHASHI/SHOGAKUKAN–KITTY–FUJI TV

Gli ultimi due OAV dedicati a uno dei personaggi meno comprensibili (per i genitori) del panorama dell'animazione giapponese (dopo questa ci rimarranno solo gli episodi TV, che sono comunque tanti, un film e una raccolta di tre speciali da 30 minuti ciascuno) sono anche i migliori del gruppo, se non altro dal punto di vista narrativo. Per quanto ne sappia poi dovrebbe anche trattarsi di una storia inedita e non trattata nei manga (benché non possa esserne matematicamente sicuro, dato che la serie si conclude tra tre numeri) e questo fa sempre piacere. In Due Eredi di Troppo (diviso in due episodi da 30 minuti contenuti nella stessa cassetta) Ranma ha a che fare con una coppia di ragazzine che dapprima rubano il cibo a tutti i personaggi principali della serie, per poi stabilirsi a casa Tendo dove scoprono che il capofamiglia Soun è in realtà loro padre (o così pare). Scoperto ciò, le due rivendicano il diritto di ereditare la palestra di Lotta Indiscriminata sfidando Ranma e Akane a un duello... Alla fine, ovviamente, i nostri riusciranno ad avere la meglio ma non prima di aver imparato ad agire assieme e soprattutto a scoprire le proprie potenzialità. La realizzazione tecnica è piuttosto buona (anche se non trascendentale) e la trama è una volta tanto avvincente, mentre le parentesi comiche sono poche ma buone. Una bella cassetta quindi, non esilarante come le prime due ma comunque divertente e intrigante.





UFO ROBOT GOLDRAKE CONTRO IL GRANDE MAZINGA

(r) & (c) 1976 GO NAGAI/DYNAMIC PLANNING – TOEI ANIMATION

Nella mia infanzia sono stato segnato profondamente da un triste episodio: ero in vacanza al mare e abbiamo trovato un cinema che proiettava Goldrake contro Mazinga (pensate che tempi!). Non ricordo esattamente che cosa vidi di quel film, ma so per certo che il proiezionista a un certo punto si stufò della faccenda e interruppe il film mentre Mazinga sovrastava

Goldrake e stava per trafiggerlo con la spada. Grazie alle mie scarse capacità logico-deduttive credetti che il film finisse lì e, visto che come ogni bravo bambino tifavo per Goldrake, ne rimasi profondamente scosso. Per anni sono stato convinto che il film finisse con la distruzione del Goldrake (auuugh!) e

quando molto tempo dopo ritrovai lo stesso film in cassetta scoprii che A) quello che proiettavano era un incredibile minestrone di quasi tutti i film con Mazinga (più numerosi spezzoni tratti da vari episodi delle serie di tutti i vari cartoni), Goldrake e soci e soprattutto B) il film non finiva lì, Goldrake si dimostrava più fico di Mazinga e poi alla fine ritornava "amico" del robot della Fortezza delle Scienze. Questa cassetta, a distanza di anni, lenisce completamente il mio dolore di fan del grande Ufo Robot, grazie all'edizione rimasterizzata (nonché ridoppiata, fortunatamente dal 90% del cast originale) che permette di gustarsi l'ingenuità e la grande potenza espressiva del cartone animato più bello dell'universo.
Non so se sia nostalgia o vera qualità, ma penso proprio che "Ufo Robot Goldrake contro il Grande Mazinga" sia l'aggiunta più preziosa che si possa fare a una videoteca. Per i "puristi" poi segnaliamo la doppia versione dello stesso film: la pellicola in questione viene presentata dapprima con i nomi "taroccati" (Alcor, Actarus, Hydargos ecc...) e poi con quelli originali (Daisuke, Koji, Blakki...). Se siete dei veri fan, però, vi basterà la prima.

CHI HA BISOGNO DI TENCHI? THE MOVIE – TENCHI MUYO! IN LOVE

(r) & (c) 1996 AIC – Tenchi Muyo! Theatrical Version Producers Commitee

Tenchi Muyo! O Chi ha bisogno di Tenchi? è una delle serie più bizzarre e incasinate del panorama attuale. In essa si narra la storia di un giovane discendente di una stirpe di regnanti spaziali, cresciuto sulla Terra ignaro di ciò e che, a un certo punto della sua esistenza, ha cominciato a conoscere tutta una serie di personaggi femminili fuori di testa provenienti un po' da tutto l'universo. La serie è veramente complicata e merita sicuramente di essere vista (a questo punto penso che ve ne parlerò molto più diffusamente sul prossimo numero, anche perché stanno spuntando nuovi spin-off della stessa) e ha generato anche un film cinematografico veramente interessante. In Tenchi Muyo! In Love non ci si occupa (come già si potrebbe pensare) di una relazione tra il quieto Tenchi e una delle sue ottomila comprimarie, bensì dell'incontro nel passato tra i due suoi genitori e un pericoloso criminale spaziale deciso a eliminare Achika (la madre di Tenchi) per porre fine alla dinastia dei Jurai. La trama è tutto sommato lineare e, benché sembri inizialmente simile a un Ritorno al Futuro, se ne discosta per rimanere generalmente più semplice. Il punto di forza di questo film però (lasciando stare la realizzazione tecnica

veramente magistrale, specialmente per quanto riguarda alcuni fondali) rimane la caratterizzazione delle emozioni: la voglia che prova Tenchi di incontrare la madre, per esempio, frustrata dalla consapevolezza che agendo in questo modo potrebbe

creare più di uno sconvolgimento, è un qualcosa che trasuda letteralmente dal video e rende bene l'idea dell'incredibile sensibilità degli autori. Tenchi Muyo! In Love piacerà senza dubbio a tutti quelli che seguono abitualmente la serie, grazie alla fedeltà dimostrata verso lo spirito originale e contemporaneamente grazie alle nuove situazioni decisamente originali.

Trucchi

A cura di Jona

TRUCCHI DELL'ULTIMA ORA

– Tutte le armi
Per ottenere tutte le armi, inserite **'MAXPOWER'** come password.
– Debug
Inserite la password **'HEYBUDDY'** per aprire un nuovo schermo che vi permetterà di scegliere i livelli, le aree, le armi e l'invincibilità.
– Selezione del livello
Per selezionare il livello inserite **'HEVYFEET'** come password.
– Password
Per scegliere i livelli inserite questi codici nello schermo delle password:

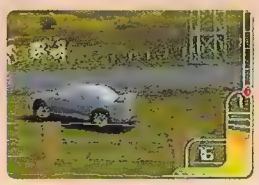
Livello 2: DIYGIXRA
Livello 3: KCSVJTJB
Livello 4 : RWLKLPBC
Livello 5 : YQFZMLTC
Livello 6 : FLZNOHLD

AYRTON SENNA KART DUEL 2

– Piste e kart segreti
Inserite SENNA 1 nello schermo di selezione del nome per ottenere una pista classica segreta. Ora vincete la gara per ottenere un kart segreto. Poi usatelo per vincere due round consecutivi nel Championship Mode per ricevere un altro kart segreto.

– Evitare i frontali
Premete semplicemente X, X. In questo modo girerete proprio prima di colpire il veicolo che vi viene incontro.
– Evitare di prendere multe per eccessi di velocità
Mettete il gioco in pausa e poi ricominciate la corsa appena vi fanno accostare.
– Montare in groppa a un veicolo
Premete X, X per girare, poi continuate a premere X finché non state per colpire un veicolo. Proprio mentre state per saltarlo schiacciate il freno (Quadrato) per fermarvici sul tetto.

COLIN McRAE RALLY



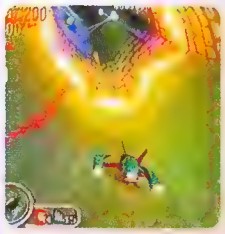
– Inserite i seguenti codici nello schermo di selezione del nome per ottenere l'effetto desiderato, poi inserite il vostro nome:

Voce con tono alto:	**HELIUMNICK**
Sessanta frame al secondo:	**SILKYSMOOTH**
Guida notturna:	**NIGHTRIDER**
Auto completamente cromata:	**TINFOILED**
Doppia potenza:	**MOREOOMPH**
Sterzo ruote posteriori:	**FORKLIFT**
Hover car:	**HOVERCRAFT**
MicroMachines mode:	**DIDDYCARS**
Auto a pedali:	**BUTTONBASH**
(X+Cerchio per usarle)	
Meno gravità:	**MOONWALK**
Transition replay mode:	**DIRECTORCUT**
Piste al contrario:	**SKCART**
Piste in modalità specchio:	**WHITEBUNNY**
Sterzo delle quattro ruote:	**TROLLEY**
Turbo boost:	**KITCAR**
(premete Select per usarlo)	
Modalità nebbia:	**PEASOUPER**

N20

– Selezione del livello
Inserite i codici seguenti come password per essere portati al livello che volete:

Livello 3: Cerchio, X, Cerchio, Cerchio, Quadrato, Triangolo, X, Triangolo.
Livello 4: Cerchio, Cerchio, Triangolo, Cerchio, Triangolo, Cerchio, Quadrato,Quadrato.
Livello 5: Quadrato, Triangolo, Quadrato, Triangolo, Quadrato, Triangolo, Cerchio.
Livello 6: Quadrato, Quadrato, Cerchio, Quadrato, Triangolo, X, Triangolo, X.
Livello 7: X, Triangolo, Cerchio, Quadrato, X, Triangolo, Cerchio, Triangolo.
Livello 8: Quadrato, Cerchio, Cerchio, Triangolo, Triangolo, Quadrato, Triangolo, Quadrato.
Livello 9: Quadrato, Cerchio, X, Triangolo, Quadrato, Quadrato, X, Cerchio.
Livello 10: X, Triangolo, Quadrato, Cerchio, Triangolo, X, X, X.
Livello 11: Cerchio, Quadrato, Triangolo, Quadrato, Cerchio, Triangolo, Quadrato,Triangolo.
Livello 12: Cerchio, X, X, X, Triangolo, X, X, Quadrato.
Livello 13: Quadrato, Triangolo,



Triangolo, Cerchio, Cerchio, X, Cerchio,Cerchio.
Livello 14: Quadrato, Quadrato, Triangolo, Cerchio, Cerchio, Triangolo, Cerchio,X.
Livello 15: Cerchio, Triangolo, X, Quadrato, Cerchio, Triangolo, Triangolo,Triangolo.
Livello 16: Cerchio, Quadrato, Triangolo, X, Cerchio, Cerchio, Cerchio, Quadrato.
Livello 17: X, Cerchio, Triangolo, X, Quadrato, Quadrato, Quadrato, Cerchio.
Livello 18: Cerchio, Triangolo, Cerchio, Cerchio, Triangolo, Quadrato, Quadrato,X.

TRUCCHI REGOLARI

– Selezione del livello Inserite questi codici come password per i vari livelli:

Missione 2: Cerchio, Quadrato, X, Triangolo, Quadrato, X, Triangolo, Quadrato, Triangolo, Cerchio.

Missione 3: Cerchio, Cerchio, Quadrato, X, Triangolo, Cerchio, Cerchio, Cerchio, Cerchio, Cerchio.

Missione 4: Cerchio, Cerchio, Quadrato, Triangolo, Cerchio, Cerchio, Quadrato, Triangolo, Quadrato, X.

Missione 5: Triangolo, Cerchio, Cerchio, Cerchio, Cerchio, Cerchio, Cerchio, Cerchio, Quadrato, Triangolo.

Missione 6: Quadrato, Triangolo, Quadrato, Triangolo, Cerchio, Quadrato, X, X, X, Triangolo.

Missione 7: Cerchio, Cerchio, Cerchio, Cerchio, Quadrato, X, Triangolo,Cerchio, Cerchio, Cerchio.

Missione 8: Quadrato, Triangolo, Quadrato, X, Triangolo, Quadrato, X, Triangolo, Quadrato, X.

Missione 9: X, X, Triangolo, Cerchio, Quadrato, X, Triangolo, Quadrato, Triangolo, Cerchio.

Missione 10: Cerchio, Cerchio, Cerchio, Cerchio, Quadrato, X, Triangolo, Cerchio, Cerchio, Cerchio.

Missione 11: Quadrato, Triangolo, Quadrato, Triangolo, Cerchio, Cerchio, Quadrato, Triangolo, Quadrato, Triangolo.

Missione 12: Quadrato, Triangolo, Quadrato, Triangolo, Quadrato, Triangolo, Cerchio, Quadrato, Triangolo, Quadrato.

Missione 13: X, X, X, Triangolo, Cerchio, Cerchio, Cerchio, Quadrato, X, X.

Missione 14: X, X, X, X, Triangolo, Cerchio, Quadrato, X, X, X.

Missione 15: X, Triangolo, Quadrato, X, X, Triangolo, Cerchio, Quadrato, Triangolo, Quadrato.

– Sequenza finale
Per vedere la sequenza finale, inserite questo codice come password: X, Triangolo, Cerchio, Quadrato, Triangolo, Quadrato, X, Triangolo, Quadrato, Triangolo.

SKULLMONKEYS

– Selezione del livello
Per la selezione del livello mettete semplicemente il gioco in pausa e poi schiacciate Triangolo, L1, L1, Quadrato, Right, Cerchio, Triangolo, Giù.

– Halo
Per ricevere un halo extra, mettete il gioco in pausa e premete R2, Cerchio, Cerchio, Giù, Sinistra, Cerchio, Destra, Giù.

– Tutte le munizioni
Per ottenere munizioni extra, mettete il gioco in pausa e premete Giù, Cerchio, Su, R2, Sinistra, Triangolo, Select, Select.

– Vite infinite
Per ottenere il massimo numero di vite, mettete il gioco in pausa e premete L1, Triangolo, Giù, Sinistra, Cerchio, Select, Quadrato, Destra.

– Selezione del livello
Inserite i seguenti codici nello schermo delle password per andare a qualsiasi livello vogliate:

Livello 2: R2, R2, Cerchio, Quadrato.

Livello 3: R2, Quadrato, R2, R1 Quadrato, X, R1, X, X, R1, Triangolo.

Livello 4: Cerchio, Triangolo, Quadrato, Triangolo, Cerchio, R1, R1, L1, X, R1, Quadrato.

Livello 5 : L1, L1, Quadrato, L1, Quadrato, R1, Quadrato, L1, Quadrato.

Livello 6 : Quadrato, R1, L2, X, Triangolo, X, Cerchio, L1 Quadrato, X, Quadrato, X.

Livello 7: Quadrato, R1, Cerchio, L1, Cerchio, R1 Cerchio, L1, X, X, Quadrato, R2.

Livello 8: X, Quadrato, X, Triangolo, X, X, Quadrato, L1, Quadrato, Quadrato.

Livello 9: Triangolo, R2, Triangolo, Triangolo, Quadrato, X, Cerchio, L1, Quadrato, Triangolo, Quadrato, Quadrato.

Livello 10: X, L2, Quadrato, Triangolo, Cerchio, R1, Cerchio, L2, Quadrato, Triangolo, L1.

Livello 11: R1, X, X, L1, L1, R1, Triangolo, L1, L2, R1, L2.

Livello 12: L1, L2, Cerchio, L1, R2, R2, R1, L2, L2, R1, Quadrato,L2.

Livello 13: Cerchio, Quadrato, X, R2, Cerchio, R1, L2, L1, R2, Quadrato, Triangolo.

Livello 14: Quadrato, L1, L1, R1, R2, Triangolo, R1, L2, L1, R2, Quadrato, R2.

Livello 15: R2, X, L2, Triangolo, Triangolo, L2, R1, R2, L1, R2, L2.

Livello 16: L2, R2, R2, Triangolo, Triangolo, L2, R1, R2, L1, R2, L1.

Livello 17: X, Triangolo, R1, L1, R2, L1, R2, L2, L1, R2, Triangolo, X.

Fine del gioco: X, Triangolo, X, X, R1, Quadrato, Cerchio, X, L1,X.

– Sequenze FMV
Vedere le sequenze FMV: inserite una delle seguenti password per vedere il filmato corrispondente

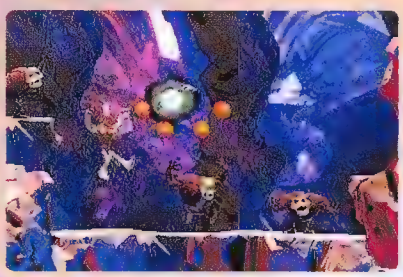
Sequenza 1 Cerchio, L1, X, Triangolo, Quadrato, X, X, X, L1, R1.

Sequenza 2 Cerchio, R1, Quadrato, Triangolo, L1.

Sequenza 3 X, R2, Quadrato, X.

Sequenza 4 Quadrato, R1, Quadrato, X, X, X, Cerchio, Cerchio.

Sequenza 5 X, Triangolo, X, X, R1, Quadrato, Cerchio, X, L1,X.

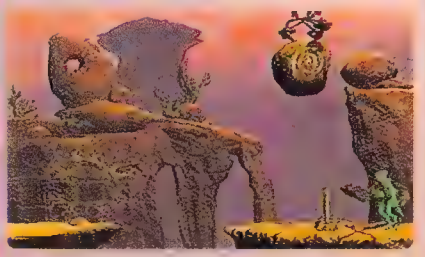


TRUCCHI PLATINUM

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

– Selezione del livello
Per raggiungere lo schermo di selezione del livello, andate nello schermo delle opzioni (dove Abe dice "ciao") e tenete premuto R1, poi schiacciate Giù, Destra, Sinistra, Destra, Quadrato, Cerchio, Quadrato, Triangolo, Cerchio, Quadrato, Destra, Sinistra.

– Vedere gli FMV



Per vedere tutti i filmati del gioco, andate nello schermo delle opzioni e tenete premuto R1, poi schiacciate Su, Sinistra, Destra, Quadrato, Cerchio, Triangolo, Quadrato, Destra, Sinistra, Su.

– Scorreggie
Per attivare questo divertente cheat, tenete premuto R1 durante il gioco e poi schiacciate Su, Sinistra, Destra, Quadrato, Cerchio, X. Ora Abe può fare piccole scorreggie verdi.

– Puzzle vocali
Durante il gioco, tenete premuto R1 e poi schiacciate Triangolo, Su, Cerchio, Sinistra, X, Giù, Quadrato, Destra. Ora potete selezionare un qualsiasi voce del gioco per risolvere i puzzle che Abe affronta.

– Mappa completa
Per poter vedere tutte le zone della mappa del livello che state giocando, mettete il gioco in pausa e premete Triangolo, Triangolo, L2, R2, L2, R2, R1, Quadrato.

– Tutti gli oggetti mappati
Mettete il gioco in pausa e premete Triangolo, Triangolo, L2, R2, L2, R2, R1, Cerchio.

– Invincibilità'
Per essere completamente indistruttibili, mettete il gioco in pausa e premete Giù, L2, Quadrato, R1, Destra, L1, Sinistra, Cerchio.

– Livelli casuali
Inserite DOOMMNL***, mettendo al posto degli asterischi tre caratteri simili. Ora il gioco partirà da un livello a caso nel gioco.

– Tutte le armi, munizioni e chiavi
Per ottenerle tutte, mettete il gioco in pausa e premete X, Triangolo, L1, Su, Giù, R2, Sinistra, Sinistra.

– Muri trasparenti
Mettete il gioco in pausa e premete L1, R2, L2, R1, Destra, Triangolo, X, Destra.

CODICI PER ACTION REPLAY

– Selezione del livello
Mettete il gioco in pausa e premete Destra, Sinistra, R2, R1, Triangolo, L1, Cerchio, X. Apparirà un menù nella parte superiore della finestra di gioco. Premete Sinistra e Destra per scegliere un livello e poi confermate la selezione premendo uno dei quattro bottoni.

– Password dei livelli
Inserite i seguenti codici come password di livello per i vari schemi di Ultimate Doom:

Livello 02:	CR!3WDD3DB
Livello 03:	3JJCMK8W64
Livello 04:	03LTJ0Y!02
Livello 05:	H33!1 HFTHK
Livello 06:	04MSKZX9Z1
Livello 07:	YTTLCXXLXV
Livello 08:	09SMBY04YW
Livello 09:	7KKBLD7V53
Livello 10:	FM4217GSGJ
Livello 11:	H!!3WDGLDB
Livello 12:	07QPDW26WY
Livello 13:	WTXQ9C3W12
Livello 14:	RBR4G!LDLN
Livello 15:	WTXQ9C3W11
Livello 16:	548C7DFWYX
Livello 17:	J0C89DZPQS
Livello 18:	JGB9CT0NRT
Livello 19:	9QLTKR0!02
Livello 20:	78M63QX921
Livello 21:	S!61 FHVQJG
Livello 22:	33QHFTT6WY
Livello 23:	VBGQPJ!Y46
Livello 24:	ZYKTLW7V53
Livello 25:	0DJSM4HW64
Livello 26:	LS5YPTCRKH
Livello 27:	ZDJSMVRW64
Livello 28:	1YKTX4QV53
Livello 29:	XKF6R8LZ97
Livello 30:	DJX07Q4HTR

– Potete fare lo stesso per Doom 2 usando questi codici:

Livello 31:	C0W1 !QNJQS
Livello 32:	VM!3V1 D3DB
Livello 33:	W394W2DMFC
Livello 34:	ZQ58ZKJRKH
Livello 35:	Z758ZKJ8KH
Livello 36:	5C2V3DQBNL
Livello 37:	NCKBLX7V53
Livello 38:	1Q580FCRKH
Livello 39:	HTMSKZZ9Z1
Livello 40:	WS58ZKCRKH
Livello 41:	CSNRG2W820
Livello 42:	WT670JBQJG
Livello 43:	DQLTJ1Y!02
Livello 44:	2N94VFFMFC
Livello 45:	CQLTJ0Y!02
Livello 46:	WR492GDSGJ
Livello 47:	PFFGXH3777
Livello 48:	JWCJV2X479
Livello 49:	CJJTM35964
Livello 50:	M!T174XZXV
Livello 51:	5770MX2CDF
Livello 52:	YJLW3PPCPM
Livello 53:	DKKBLM58J3
Livello 54:	7L3!266DJK

– Inserite le seguenti password per ottenere tutti i livelli bonus:

Livello 55:	BBBBBBB666
Livello 56:	3P67ZNBQJG
Livello 57:	JCGDNFL555
Livello 58:	BXXBXXB778

ALUNDRA

– Tenete premuto X per salire e usate le direzioni del pad per direzionarvi quando utilizzate questi codici per il megasalto:

Megasalto :	D01 26270 0040
	801 27132 0002
Energia infinita:	301 2708C 0032
	301 27090 0032
Soldi infiniti:	D21 EAB7C 00FF
	801 EAB7C 270F
Magia infinita:	301 EAB78 0004
Ottenere 99 Gilded Falcons:	301 EAB62 0063
Ottenere le chiavi:	301 EAC7C 0063
	301 EACB4 0001
	301 EACAC 0001
Aprire I Warp Gates:	301 EA73E 00FF
Aprire 3 porte all'Imp Temple:	801 EA724 0400
	801 EA726 0011

I seguenti codici aggiungo una grande quantità di oggetti al vostro inventario. Quando avete inserito il codice dovete salvare o caricare mentre l'Action Replay è spento e poi riaccenderlo a salvataggio o caricamento completato.

Fire Wand:	301 EABC8 0001
Ice Wand:	301 EABC0 0001
Steel Flail:	301 EABB0 0001
Olgas Ring:	301 EAC54 0001
The Bow:	301 EABA0 0001
Spirit Wand:	301 EABA4 0001
Legendary Sword:	301 EABA8 0001
The Bomb:	301 EAC14 0001
Herbs:	301 EAC18 0001
Strength Elixir:	301 EAC1C 0001
Magic Elixir:	301 EAC20 0001
Wonder Essence:	301 EAC24 0001
Aqua Cape:	301 EAC28 0001
Earth Scroll:	301 EAC34 0001
Water Scroll:	301 EAC3C 0001
Fire Scroll:	301 EAC44 0001
Wind Scroll:	301 EAC4C 0001
Olga's Ring:	301 EAC54 0001
Oak's Ring:	301 EAC58 0001
Silver Armlet:	301 EAC5C 0001
Nava's Charm:	301 EAC60 0001
Recover Ring:	301 EAC64 0001
Secret Pass:	301 EAC6C 0001
Power Glove:	301 EAC74 0001
Elevator Key:	301 EAC78 0001
Ruby Crest:	301 EAC80 0001
Saphire Crest:	301 EAC84 0001
Topaz Crest:	301 EAC88 0001
Agate Crest:	301 EAC8C 0001
Garnet Crest:	301 EAC90 0001
Emerald Crest:	301 EAC94 0001
Silver Armour:	301 EACD8 0001
Charm Boots:	301 EACF8 0001
Spring Bean:	301 EAC04 0001
Sand Cape:	301 EAC08 0001
Broken Armour:	301 EAC0C 0001

Global game distribuisce solo prodotti originali. NO ALLA PIRATERIA
Tutti i loghi e i marchi e le immagini sono dei rispettivi proprietari

Men In Black

a cura di Davide Pessach

Benvenuti alla seconda parte della nostra soluzione di Men in Black. La prima parte trattava l'iniziazione dell'agente James Edward e la prima missione: Arctic Weather Station, oltre a darvi qualche consiglio generale e qualche tattica per padroneggiare al meglio i meccanismi di gioco. Questo mese tratteremo le due missioni rimanenti: The Amazon e Frales Island, nelle quali dovrete salvare dei minatori dispersi e sconfiggere il malefico Skip Frales e il suo esercito di alieni.

THE AMAZON

MISSIONE DUE

Raggiungete il molo e avvicinatevi alla seconda guardia vicina alla porta sul lato destro dello schermo. Una volta che vi avrà perquisito e si sarà fatto da parte, aprite la porta e inoltratevi nella strada principale. Mettetevi sul lato sinistro e oltrepassate la prima porta che porta al bar. Date una bella ripassatina al barman e al

suo amico, quindi recuperate le munizioni sul pavimento. Salite le scale vicino alla porta e picchiate il tizio che si trova in cima, recuperate il kit medico ed aprite la porta verde più lontana sul lato sinistro. Parlate a Francisco e ascoltate quello che ha da dirvi; fatto questo,

uscite dall'edificio e proseguite fino all'angolo in alto sulla destra della strada, quindi entrate nell'ambulatorio. Dalla prima stanza oltrepassate la porta successiva e picchiate il tizio che incontrerete, perquisite il corpo e prendete la carta di credito; ora raccogliete il medi kit e tornate fino al molo di inizio livello. Parlate con l'ubriaco, quindi portatevi dietro di lui e usate la carta di credito sulla macchina per i biglietti. Una volta ottenuto un biglietto, tornate al bar e datelo a Francisco, ora ascoltate attentamente quello che avrà da dirvi.

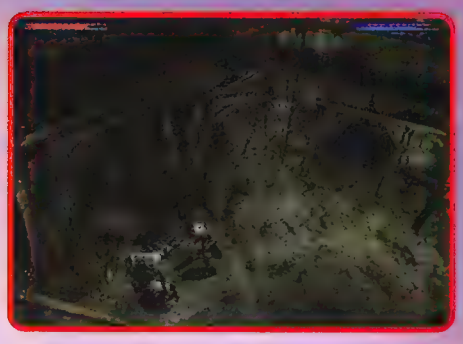
Tornate all'entrata dell'ambulatorio e proseguite sul lato destro del corridoio. Alla fine, aprite la porta segreta sulla destra e sparate alla guardia armata prima che vi veda. Fatto questo, recuperate il medi kit dal corpo e salite le scale che portano all'entrata dell'edificio, invece di entrare dalla porta continuate a correre verso sinistra e saltate sul balcone sul lato sinistro dello schermo. Salite le scale che portano sul tetto. Eliminate la guardia che vi aspetta e recuperate il medi kit e la chiave. Entrate nell'edificio passando dal portello di servizio sul lato sinistro del tetto. Ispezionate tutte le postazioni di lavoro nella stanza e leggete tutto il materiale in cui vi imbatterete. Sul lato alto della stanza (rispetto allo schermo, si intende) troverete la chiave: prendetela e uscite attraverso la porta sul lato opposto.

Tornate alla strada principale ed entrate nella chiesa, quindi avvicinatevi all'uomo vicino alla bara. Dategli l'Amulet che avete ricevuto nel briefing della missione all'inizio del livello e ascoltate attentamente quello che avrà da dirvi. Una volta concluso il discorso (ed essere

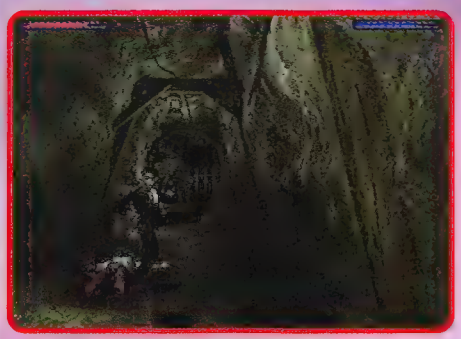
sparito attraverso il tetto), recuperate la pistola sul pavimento e tornate, ancora una volta, alla strada principale.

Dalla locazione all'esterno della chiesa, girate a sinistra sul sentiero che porta alla miniera. Uccidete i tre tizi e continuate a correre evi-

tando i riflettori. Una volta raggiunta la fine del sentiero, aprite la porta e attraversate il ponte sul lato opposto. Quando entrerete nella miniera un uomo correrà fuori urlando. Non uccidetelo, visto che dovete risparmiare ener-



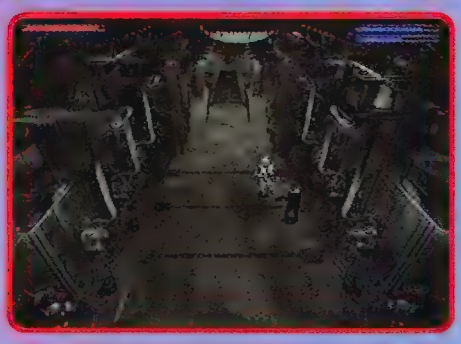
gia per lo scontro che dovrete affrontare fra poco. Dietro all'uomo arriverà infatti un grosso alieno che dovrete eliminare. Non è fortissimo, dunque non sprecate troppe munizioni. Perquisite il corpo dopo aver utilizzato il Face Relief, quindi entrate nel tunnel dal quale è



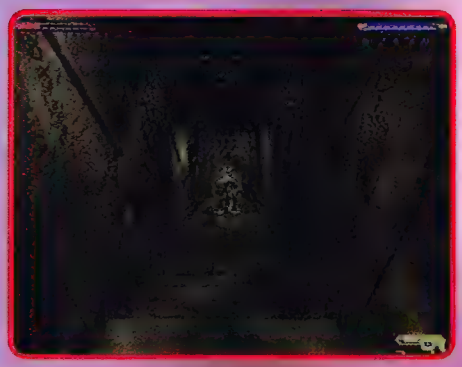
venuto l'alieno. Perquisite il corpo all'entrata per un altro oggetto, il Figure Relief. Una volta recuperato quest'ultimo, tornate alla schermata precedente e proseguite lungo il tunnel centrale. Uccidete l'alieno che incontrerete, recuperate le munizioni dal corpo prima che l'alieno volante vi attacchi. Ora tornate ancora alla schermata precedente e prendete l'ultimo tunnel sulla destra. Proseguite lungo il tunnel, uccidete l'alieno volante e, quando raggiungerete la fine, incontrerete un profondo burrone con diverse piattaforme galleggianti. Posizionatevi sul lato superiore dello schermo, sul bordo e sparate all'alieno sul lato opposto fino a ucciderlo. Ora potete prendervela comoda e saltare, attraverso le piattaforme, sul lato opposto dello schermo; fate attenzione e rammentate l'allenamento che avete svolto al quartier generale.

Quando avrete risolto questa parte un po' complessa del gioco, raccogliete il Panther Relief e correte oltre l'alieno volante successivo, oltrepassate la porta sullo sfondo ed entrate nella schermata seguente. Guardate il puzzle di fronte a voi per trovare la soluzione, consideratelo un orologio. Piazzate il Face Relief al centro e camminate sui massi circostanti, dall'angolo in alto a sinistra in senso orario fino al masso delle ore tre. Saprete quando lo avrete risolto perché il portale sullo sfondo si muoverà per mostrarvi un cerchio d'argento. Ora piazzate il

Panther Relief al centro quando le pietre si saranno risistemate e camminate dall'angolo in alto a destra, in senso orario e lentamente fino a quando il portale sullo sfondo non si muoverà ancora. Ora piazzate l'ultimo relief al centro e camminate in senso orario intorno alle pietre esterne fino alla posizione delle ore nove. Continuate a muovervi lentamente fino a quando il portale non si muove un'altra volta permettendovi di passare alla sezione successiva del gioco. Quando oltrepassate il portale, ignorate i due Floating Alien e correte incontro al grosso alieno sullo sfondo. Uccidetelo a pugni se potete, una volta eliminato occupatevi dei due Floater prima di recuperare i due medi kit e le munizioni MIB.



Una volta recuperati tutti gli oggetti, scendete le due rampe di scale per dare un'occhiata al puzzle che dovrete risolvere più tardi, solo non mettete piede sulla pietra centrale o sarà game over. Ora giratevi e tornate in cima alle scale, estraete la pistola e mirate al soffitto, vedrete che il mirino si illuminerà (muovetelo un po'), sparate qualche colpo e vedrete che si tratta di un alieno invisibile che si sta dirigendo verso di voi. Continuate a sparargli periodicamente per sapere costantemente dove si trova



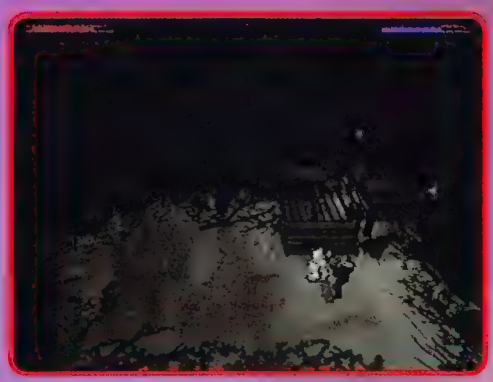
poi, quando è abbastanza vicino, passate al combattimento corpo a corpo. Una volta ucciso, correte nella sezione centrale della scalinata e vedrete una porta segreta aprirsi sulla destra, attraversatela e uccidete il grosso alieno che incontrerete. Se provate a correre verso di lui e a continuare ad attaccarlo senza sosta, scoprirete che non riuscirà a sferrare un singolo colpo. Perquisite il corpo e troverete un simbolo sacro e qualche munizione MIB, troverete anche un medi kit sul pavimento vicino al corpo. Camminate fino al tavolo e cercate,

troverete l'almanacco degli artefatti, cliccate sull'icona centrale per aggiungere il simbolo sacro che avete appena trovato. Tornate alle scale e scendete fino alla stanza del puzzle al piano terra. Recuperate tutti i simboli sacri colorati vicino al muro lontano e posizionate quello bianco nel cerchio in basso vicino alla porta. Una volta fatto questo, piazzate il resto dei simboli in questo senso orario: blu (sinistra), rosso (in alto a sinistra), nero (in alto a destra), per ultimo il verde sul lato destro del puzzle. Una volta sistemati tutti i simboli, entrate nel cerchio centrale, se avrete fatto tutto come detto verrete trasportati alla schermata finale della missione. Il combattimento contro l'enorme alieno inizierà quando sarete ancora sull'ascensore, dunque sparate tutto quello che avete contro l'alieno. Una volta toccato terra con l'ascensore attaccatelo velocemente, avvicinandovi senza dargli tregua fino a che non lo avrete ucciso.

FRALES ISLAND

MISSIONE TRE

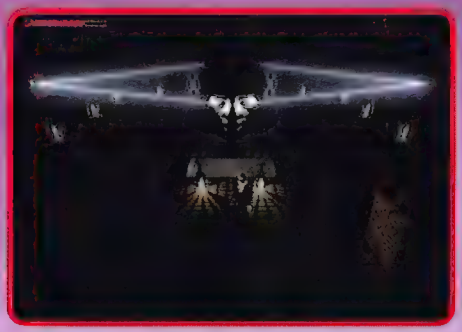
Una volta arrivati sulla spiaggia, uccidete la guardia vicino alle scale prima che abbia la possibilità di spararvi. Leggete il foglio sul tavolo e assimilate le informazioni prima di premere il pulsante bianco per attivare l'ascensore nell'angolo alto a destra dello schermo. Quando raggiungerete la schermata superiore, uccidete subito la guardia prima che



possa spararvi. Perquisite il corpo per trovare un medi kit, ora premete il pulsante sulla sinistra per attivare lo stesso ascensore sul lato destro dello schermo. Una volta raggiunta la schermata successiva, ripetete ancora una volta la procedura. La guardia non ha nulla da recuperare, quindi salite con l'ascensore all'ultimo piano. Liberatevi della guardia una volta in cima, quindi correte lungo il ponte e combattete con l'enorme alieno. Ci vorrà del tempo

per batterlo ma non vale la pena sprecare munizioni. Una volta fatta piazza pulita, proseguite verso la parte superiore dello schermo ed oltrepassate la porta centrale, quindi usate le scale per raggiungere la stanza del puzzle di sotto.

Per completare questo puzzle dovete allineare tre specchi appesi al soffitto. Per fare ciò dovrete posizionarvi al centro delle quattro piastrelle che si trovano intorno la leva bianca al centro della stanza. Per prima cosa posizionatevi sulla piastrella in basso a destra, poi in alto a sinistra, in basso a sinistra e infine su quella in alto a destra. Ora attivate il pulsante al centro della stanza e verrà emesso un raggio intorno alla stanza. La statua della testa si sposterà, rivelando una scala segreta che porta a una sezione sottostante. Uccidete tutti gli alieni nel corridoio bianco e perquisite i loro corpi per trovare degli oggetti, uscite dal corridoio in fondo e vi troverete in una grossa stanza. Seguite il sentiero che porta alla piattaforma rotonda sulla sinistra dello schermo e uccidete i due alieni. Recuperate le munizioni, il medi kit e la chia-



ve rossa dai loro corpi, quindi portatevi sulla piattaforma rotonda successiva, sulla destra.

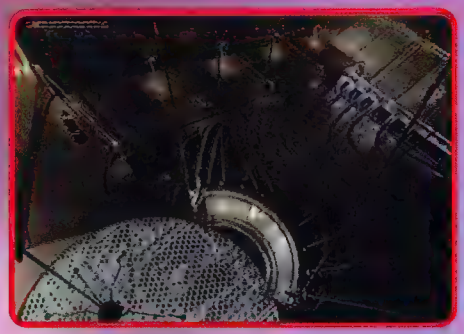
Uccidete l'alieno che sta lavorando alla scrivania, fatelo subito visto che potete compiere l'uccisione a distanza con la vostra pistola. Uccidete l'alieno successivo che apparirà sullo schermo e correte sulla piattaforma rotonda finale nell'angolo destro dello schermo. Uccidete il piccolo alieno con la vostra pistola, quindi correte verso l'alieno più grande e attaccatelo usando calci veloci e combinazioni di pugni, perquisite il corpo per trovare delle munizioni MIB, ne avrete bisogno più in là. Fatto questo, usate la chiave rossa che avete

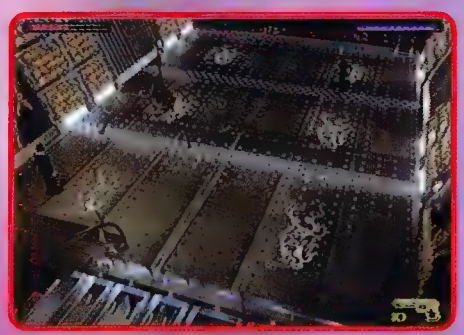
recuperato prima sulla porta in cima allo schermo, si aprirà permettendovi di entrare. Sparate all'alieno volante e recuperate le munizioni MIB, giratevi e attivate il meccanismo di chiusura sul lato destro dello schermo, assicuratevi di premerlo una volta sola in modo da far apparire la luce blu. Correte verso la fine del corridoio uccidendo gli alieni volanti con la pistola. Attivate il meccanismo sulla sinistra

dello schermo in modo da accendere solo la luce blu: dovreste avere le due luci blu, a forma di freccia, accese. Ora potete aprire la porta di pietra e passare alla sezione successiva. Sparate a entrambe le guardie, avrete bisogno di soli due proiettili per guardia, non usatene di più. Perquisite i corpi e attivate il meccanismo di chiusura vicino alla porta dalla quale siete appena entrati. Assicuratevi che le frecce blu siano illuminate, quindi correte sul lato opposto e fate lo stesso. Una volta finito potrete

uscire verso la sezione finale del corridoio. Uccidete la guardia e recuperate le munizioni e il medi kit che si trovano sul pavimento, quindi correte alla schermata successiva in cui troverete un alieno piuttosto arrabbiato...

Non preoccupatevi di sparare all'alieno al centro di comando, semplicemente correte da lui e attaccatelo. Una volta uccisolo, perquisite il corpo per trovare delle munizioni MIB, quindi iniziate ad addentrarvi nel corridoio sulla destra dello schermo. Sparate due volte a entrambe le postazioni laser in cima alle scale per disattivarle. Fate lo stesso con le altre





postazioni laser mentre scendete le scale fino alla stanza al piano terra. Uccidete lo strano tipo (corpo a corpo) e preparatevi a sparare all'alieno gigante in cui si trasformerà. Il modo migliore per sconfiggerlo è avvicinarsi, colpirlo e indietreggiare. Il mostro inizierà automaticamente ad avvicinarsi a voi dunque dovrete semplicemente ripetere la procedura fino a ucciderlo. Quando lo avrete eliminato (ci vorrà un po' di tempo), raggiungete la scala nell'angolo in alto a destra della stanza. Quando proverete a salire apparirà un buco nel pavimento e voi cadrete dentro, nel livello finale del gioco. Fraies apparirà nella sua enorme armatura da robot, dopo una breve chiacchierata si scaglierà subito contro di voi, dunque state pronti. Appena l'azione prende il via, usate tutte le munizioni che vi rimangono per abbassare la sua energia al minimo possibile, quindi usate lo Stun Device per poter colpire liberamente. Non dimenticate che avete due colpi di quest'arma speciale, usateli entrambi nel combattimento... E avete finito.

Breath of Fire III

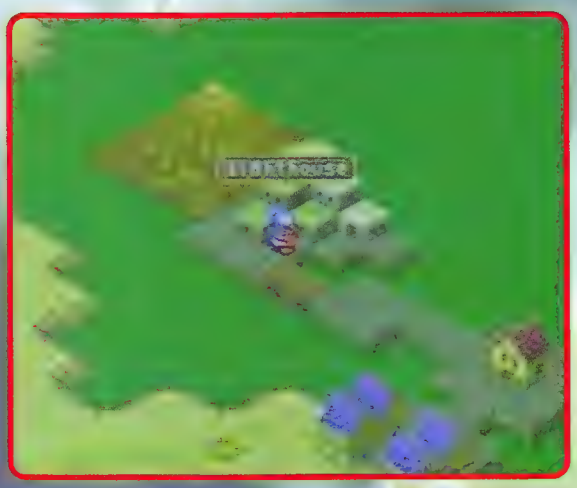
Parte 2

a cura di
Davide Pessach

In questa seconda parte della nostra guida a Breath of Fire 3, vedremo Ryu cambiare da ragazzo a uomo e proseguire la sua avventura alla scoperta della verità sul misterioso Brood e del destino che lo attende.

THE LIGHTHOUSE

Una volta sconfitto Iggy, riposatevi e rifornitevi, quindi dirigetevi alla banchina e parlate con Beyd prima di proseguire verso il faro. Dopo aver oltrepassato il ponte, salite le scale (tutte) fino ad arrivare alla grande porta situata in cima nella sezione nord-est. Oltrepassate la porta e perquisite l'area fino a trovare lo scrigno che contiene il Flame Chrysm. Una volta recuperato il Flame Chrysm, dirigetevi alla stanza della caldaia al livello sottostante e posizionatelo nella caldaia, ora dirigetevi alla leva sul muro lontano e tiratela una volta per azionare la caldaia. Dovrete ora tirare la leva una seconda volta, quando gli indicatori si accendono, per aprire la valvola principale. Se non riuscite ad aprire la valvola principale, dovrete uscire nella piccola area esterna per recuperare un altro Flame Chrysm nello scrigno.
Una volta accesa la caldaia e attivata la valvola principale, esplorate le stanze rimanenti e azionate le altre valvole per completare il circuito e per convogliare l'energia del Chrysm sul tetto. Una volta fatto questo, è tempo di salire sul tetto, ma prima di andare preparatevi a uno scontro con Gazer, l'occhio gigante che attaccherà il vostro gruppo.
Dopo aver sconfitto Gazer e aver raggiunto il



tetto, recuperate l'Eldritch Gene e azionate l'ultima leva. Poco dopo riceverete una Tiara da un Faerie che vi permetterà di entrare nel Faerie Realm. Ora tornate alla mappa principale e proseguite verso il cerchio di fiori che si trova appena fuori Rhapala.

THE FAERIE REALM

Una volta entrate nel Faerie Realm, salite il versante ed entrate nella casa, qui parlate con i Faerie. Vi riferiranno di un terribile mostro che sta dando loro dei problemi e, verso la fine della conversazione, accetterete di aiutarli. Uscite dalla casa e dirigetevi verso sud-ovest

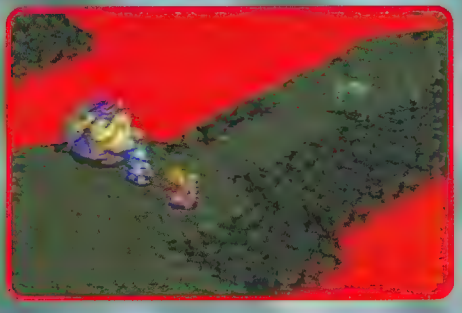
per raggiungere la spiaggia, quindi avvicinatevi al bordo dell'acqua e aspettate che appaia il mostro. Alla fine apparirà un delfino e i Faerie vi diranno che si tratta del mostro di cui vi avevano parlato. Dopo una breve conversazione, il delfino mostrerà la sua vera natura e scaglierà un attacco al vostro gruppo. Una volta sconfitto il delfino, tornate alla casa e parlate con i Faerie prima di tornare al cerchio di fiori e alla mappa principale.

Ripristinate l'energia del gruppo, quindi posizionate Peco nel vostro gruppo prima di dirigervi verso Wyndia e al Coffee Shop. Una volta raggiunta l'area del Coffe Shop, non entrate, invece dirigetevi a nord-est nella zona alberata ed entrate nell'area marcata con un punto di domanda. Una volta entrati, usate il personaggio principale per eliminare i tre cespugli che ostruiscono il passaggio per lo stagno, quindi settate Peco come personaggio principale e fatelo correre contro la roccia vicina in modo da farla cadere in acqua. Se non riuscite a fare un bello spruzzo con la roccia, Maryleep non apparirà, dunque dovrete uscire dall'area e rientrare. Quando Maryleep apparirà, dategli il Flower Jewel (dovreste averlo recuperato quando Peco ha abbattuto l'albero precedentemente) in cambio dei suoi servigi, quindi frugate bene l'area per trovare oggetti utili prima di tornare alla mappa principale.

Tornate al Wharf (il molo) nella città di Rhapala e parlate con Beyd, quindi dirigetevi alla locanda e parlate con Sunkar nel bar sotto la locanda: vi darà una lettera che vi permetterà di utilizzare una scorciatoia speciale per continuare il vostro viaggio. Ora uscite dal villaggio e tornate alla mappa principale, quindi dirigetevi al Temple di fronte al vulcano, a est.

THE VOLCANO

Salite il primo gruppo di scalini che portano al Temple, seguite il sentiero sulla destra che porta in cima al Volcano fino a trovare l'entrata di una caverna. Entrate e seguite il sentiero intorno al luogo in cui si trova il Chrysm, è possibile camminare sulla lava ma dovrete tenere bene d'occhio la salute di ogni componente del gruppo. Quando vi avvicinerete allo stretto sentiero nella grande pozza di lava, verrete affrontati da un vecchio e da due mostri giganti della lava. Una volta eliminati tutti, uscite dal Volcano per tornare alla mappa principale. Mentre girovagate nel vulcano, state attenti alla lava e ai lapilli che possono ferire i vostri personaggi.



Accampatevi e fate riposare il vostro gruppo, quindi assicuratevi di avere con voi Garr, prima di procedere verso nord-est ed entrare nella città di Urkan Tapa. Entrate dalla prima porta sulla destra e salite le scale, quindi parlate col prete chiamato Hondara, allineerà il vostro gruppo se questo sarà pronto. Proseguite a salire le scale, quindi utilizzate Garr per spingere il masso di lato prima di entrare e parlare col prete che troverete. Ora uscite da Urkan Tapa e vi troverete al campo, dove imparerete qualcosa di nuovo su Garr.

ANGEL TOWER

Una volta riapparsi sulla mappa principale, dirigetevi verso Angel Tower, si tratta del tempio a forma di piramide a est di Urkan Tapa.

Assicuratevi di avere Garr nel gruppo prima di entrare, quindi seguite il sentiero fino al lato opposto del tempio, ricordatevi di recuperare gli oggetti dagli scrigni lungo il sentiero. Una volta raggiunte le scale, seguitele dentro al buco nel quale vedrete una donna nuda rinchiusa in una cupola di energia. Ora risalite le scale e continuate verso la cima del tempio, entrate.

Salite il gruppo di scalini successivo, quindi il sentiero sulla sinistra fino a trovare una via senza uscita. Sul muro noterete una parte che sembrerà decisamente debole. Se Momo è nel vostro gruppo, potrete usare i suoi poteri speciali per abbattere il muro (e recuperare gli oggetti che si trovano negli scrigni che troverete) altrimenti dovrete tornare più tardi con lei. Ora ripercorrete le scale e proseguite lungo il sentiero fino a raggiungere un grosso masso. Usate Garr per spingerlo indietro e a sinistra in modo da creare un ponte che vi permetterà di recuperare l'armatura dallo scrigno soprastante. Una volta presa l'armatura, tornate nell'area in cui si trovava il masso originariamente, quindi procedete oltre il portale sulla destra e scendete le scale.

In quest'area dovrete utilizzare Garr per spingere i tre blocchi in posizione, in modo da poter proseguire fino alle scale sulla destra che portano all'area inferiore. Raggiungendo l'area sottostante, al terzo componente del gruppo verrà richiesto di aspettare fuori, Ryu e Garr verranno lasciati entrare.

THE DRAGON SPIRIT

Dopo aver lasciato il terzo componente e ripreso il controllo di Ryu e Garr, salite la piccola piramide ed esaminate le due placche su entrambi i lati. Dopo aver letto la seconda placca, l'energia inizierà a salire dalle ossa del drago che sono sparse sul pavimento e, alla fine, un drago si materializzerà. Una volta che si sarà calmata la situazione, Garr all'improvviso sguainerà la sua arma e attaccherà Ryu. Alla fine del combattimento, dopo aver sconfitto Garr, inizierà una frana e lo schermo sfumerà al nero.

Dopo che Ryu avrà riacquisito conoscenza, terminate le visioni, apparirà Garr a dargli una borsa di indumenti. Una volta indossatili Ryu, che è considerevolmente invecchiato, dovrà essere utilizzato per lasciare la parte buia della miniera e incontrare Garr nella sezione successiva. Dopo aver parlato con Garr, procedete verso sud-ovest all'ascensore che può essere usato per raggiungere i livelli B1 e B2. Usate l'ascensore per esplorare il livello B1 prima e recuperate tutti gli oggetti disponibili, quindi dirigetevi al livello B2 e proseguite lungo il passaggio fino alla stanza con i binari per i carrelli.

Entrando nella stanza noterete anche un carrello pieno di esplosivo TNT. Dovrete usare le leve per aggiustare i punti sulla pista in modo che Garr possa spingere il carrello con il TNT contro il masso che sta bloccando l'uscita. Una volta distrutto il masso con il TNT, un'entità suprema apparirà e muterà in un Dragon Zombie che deciderà subito di attaccare Ryu e Garr.

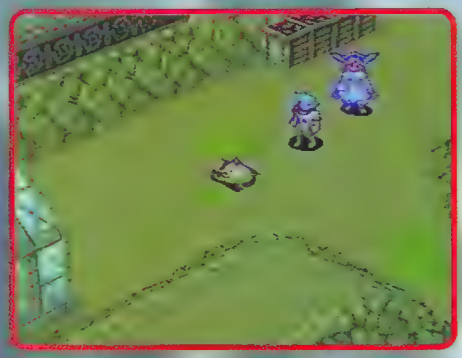
Sconfiggendo il Dragon Zombie verrete ricompensati con lo Shadow Gene e il Fusion Gene. Ora oltrepassate l'uscita che era bloccata dal masso e proseguite lungo il passaggio, fino ad arrivare in una stanza con una leva all'interno. Dovrete tirare la leva tre volte per alzare la piattaforma che si trova all'esterno in modo da permettervi di proseguire oltre il passaggio verso l'uscita.

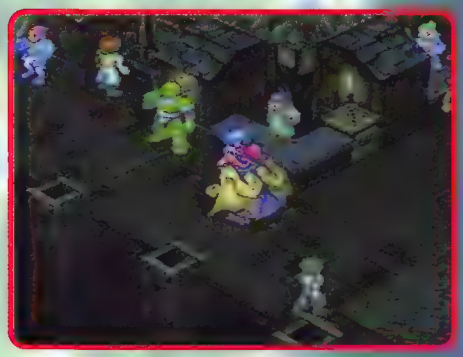
Uscendo dalla miniera uno dei minatori si avvicinerà e vi suggerirà di andare a trovare il caposquadra, dunque scendete il pendio ed entrate nell'edificio sulla sinistra. Dopo aver parlato con il caposquadra, uscite dall'edificio e proseguite oltre il cancello per tornare alla mappa principale dove vedrete una nuova scena.

OGRE ROAD

Una volta che il vostro gruppo si è riposato e dopo aver salvato il gioco, dirigetevi a sud-ovest attraverso le Dauna Hills verso la piattaforma di legno tra le montagne, questo piccolo villaggio è conosciuto come Syn City. Qui comprate ogni oggetto di cui abbiate bisogno, quindi uscite dal villaggio e tornate alla mappa principale, dirigetevi a nord-est al ponte, quindi a sud sulla Ogre Road. Una volta raggiunta la Ogre Road non sarete in grado di procedere oltre, quindi entrate nella foresta e proseguite verso sud fino all'uscita. Usate l'azione speciale di Ryu per abbattere i tre cespugli che incontrerete, sono

Ora procedete verso sud alla fattoria ed entrate nell'area, quindi seguite il sentiero fino alla casa di McNeil dove vedrete McNeil in persona legato e sotto la custodia da un gruppo di Wyndia Guards. Scoprirete presto che le Wyndia Guards sono sotto il controllo di Nina. Una volta che le guardie avranno ricevuto l'ordine di marciare, Nina vi riconoscerà e deciderà di riunirsi al gruppo. Uscite dall'area e tornate alla mappa principale, quindi proseguite verso Syn City ed entrate.





Una volta tornati a Syn City, noterete il sangue sparso dappertutto e il fatto che molte persone sono state ferite o addirittura uccise. Proseguite sull'altro lato della città ed entrate dal portale, quindi parlate con l'uomo ferito appoggiato al muro. Vi dirà che la persona che ha causato questo disastro è stata vista allontanarsi verso nord-ovest verso il checkpoint. Recuperate l'oggetto che si trova nello scrigno in questo stanza, quindi uscite da Syn City e procedete a nord verso il checkpoint.

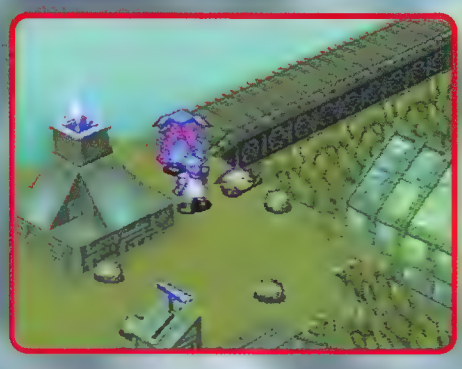
THE CHECKPOINT

Arrivando al Checkpoint, la Were-tiger apparirà e muterà in Rei prima di attaccare un uomo che si trova di fronte al Checkpoint. Mentre starete parlando con Rei, l'uomo si trasformerà in un mutante e scaglierà Rei al suolo. A questo punto inizierà un nuovo scontro tra il vostro gruppo e la creatura mutante. Durante questa battaglia, farete meglio a curare Rei e ad utilizzare le sue abilità per aiutare a sconfiggere la creatura, altrimenti la battaglia sarà lunga e difficile da vincere. Una volta che la battaglia si sarà conclusa e che Rei si sarà riunito al gruppo, entrate nella casa vicina e utilizzate lo stesso Rei per scassinare la porta chiusa che troverete. Entrate nella stanza e recuperate la nuova canna da pesca, quindi tornate alla mappa principale e fatevi strada fino a Eynock Road che si trova di fronte al Wyndia Castle.

THE PLANT

Arrivando a Eynock Road, il vostro gruppo deciderà di fare un'altra visita alla Plant, dunque tornate alla mappa principale e dirigetevi alla Plant, entrate. Una volta alla Plant, usate le leve e i nastri trasportatori per giungere fino al centro della struttura dove avete incontrato e combattuto per la prima volta Peco. E' questo il luogo in cui il vostro gruppo si riunirà a Momo e ad Honey. Dopo aver passato la notte alla Plant, Momo vi informerà del fatto che Peco è vivo e sta bene e ha passato diverso tempo con Yggdrasil the Tree of Wisdom. Dopo queste informazioni, lasciate la Plant e tornate alla mappa principale, quindi dirigetevi a est verso l'albero solitario per trovare Peco.

Entrate nell'area vicino all'albero quando appare il punto di domanda sopra la testa di Ryu, quindi avvicinatevi a Peco e lasciate parlare Momo con lui. Dopo che Peco si sarà riunito al gruppo, lasciate l'area e tornate alla Plant, quindi procedete verso la sezione in alto a sinistra, dove si trovano le due greenhouse (serre). Una volta arrivati alle greenhouse, scoprirete che sono piene di gas Chrysm che deve essere rilasciato prima che causi danni. Proseguite fino alla piattaforma sopra le greenhouse e prendete il controllo di Peco, quindi usate la sua abilità speciale per spostare le rocce in modo da posizionarle sopra le due



ravanelli per cavalli di cui avrete bisogno in seguito.

Una volta recuperati tre cespugli, prendete gli oggetti dagli scrigni che sono sparsi nella foresta, quindi dirigetevi a sud fino all'uscita dove incontrerete una Were-tiger. Dopo aver inflitto un certo quantitativo di danni allo strano animale e averlo messo in fuga, proseguite verso sud e uscite dalla foresta e dalla Ogre Road.

YRAALL REGION

Una volta tornati sulla mappa principale, vi troverete nella Yraall Region. Dirigetevi a sud-ovest verso la catena di montagne chiamata Mt. Levett ed entrate in quest'area. Cercate nell'area per trovare scrigni e oggetti, quindi dirigetevi a est per uscire dal Mt. Levett e tornare nella mappa principale. Proseguite lungo la Yraall Road fino al punto in cui non potrete proseguire, a questo punto entrate nella Yraall Road per scoprire che è stato organizzato un posto di blocco. Parlate con il principe al posto di blocco per scoprire cosa sta succedendo, quindi proseguite verso nord ed entrate nel McNeil Village.

Dopo che Garr vi avrà suggerito di prendere un po' di riposo, dirigetevi all'Inn e parlate con il gestore che si trova fuori. Dopo aver goduto di una buona notte di riposo, lasciate il villaggio e dirigetevi a nord, verso Cedar Woods e verso la casa di legno in cui vivevano Ryu, Rei e Teepo. Qui scoprirete che la Were-tiger con cui avete combattuto è in verità il vostro vecchio amico Rei. Una volta conclusa la discussione con Rei, tornate alla mappa principale.

in vacanza con global game

NINTENDO64

iva inclusa

A SOLE

249.000

+ vacanza soggiorno omaggio

I loghi e i marchi ele immagini sono dei rispettivi proprietari

global game distribuisce solo prodotti originali
NO ALLA PIRATERIA

GLOBAL GAME

PLAY THE FUTURE

L'OFFERTA É VALIDA SOLO PER I POINT SOTTO ELENCATI:

BARI VIA A. VOLTA, 6/F TEL. 080/5569582
BASTIA UMBRA (PG) VIA BASTIOLA, 35 TEL. 075/8011879
BOLLATE (MI) VIA LEONE XIII, 41 TEL. 02/38300917
BRESCIA VIALE PIAVE, 6/A TEL. 030/3369455
COCQUIO TREVISAGO (VA) COTR. TAGLIABO, 4 TEL. 0332/701506
CHIASSO (CH) CORSO SAN GOTTARDO, 54 TEL. 004191/6824084
COSENZA PIAZZA FERA, 12 TEL. 0984/791850
GALLIPOLI (LE) VIALE BARI, 14/16 TEL. 0833/262010
IMOLA (BO) VIA EMILIA, 121/123 TEL. 0542/22051
LUINO (VA) VIA B. LUINI, 15 TEL. 0332/535868
MARSALA (TP) VIA SCIPIONE L' AFRICANO, 11 TEL. 0923/71830
MELZO (MI) VIA AMBROGIO VILLA, 21 TEL. 02/95739704
PALERMO VIA SCIUTI, 138 a/b/c TEL. 091/6262805
PERUGIA VIA PALERMO, 21/b TEL. 075/5837354
ROMA VIALE DI VILLA PAMPHILI, 49/51 TEL. 06/58333375
SESTO SAN GIOVANNI (MI) VIALE CASIRAGHI, 62 TEL. 02/2481724

"X" disegnate. Una volta a loro posto, Peco dovrà usare una run-up per spingere i massi giù dalla piattaforma sui tetti delle greenhouse. Nota: quando utilizzate una run-up con Peco, potrete fare curve senza perdere l'effetto magico; proprio questa caratteristica vi sarà utile per colpire le rocce abbastanza forte da rompere il tetto della seconda greenhouse. Una volta distrutti entrambi i tetti, entrate nell'edificio dal quale sta uscendo il Chrysm verde e utilizzate l'abilità speciale di Momo per colpire la fornace, posizionata nel muro posteriore, per scoprire una stanza segreta e una scala che porta a una nuova area sottostante.

UNDERGROUND PLANT

Arrivando nell'area sotto la Plant, noterete che ci sono porte chiuse e numerate. Per aprire queste porte dovrete utilizzare Momo, per accedere al terminale corrispondente con la password corretta. Dall'inizio delle scale dirigetevi verso est fino a raggiungere la stanza di controllo del computer, quindi utilizzate Momo per esaminare il terminale con il numero 1 visualizzato sullo schermo.
Fortunatamente non dovrete utilizzare nessuna password per questo primo computer, visto che Momo sarà in grado di indovinarla. Una volta immessa la password nel computer, tutte le porte con il numero 1 verranno aperte.

Uscite dalla stanza del computer ed entrate nella prima e seconda porta che avete appena aperto per arrivare a una stanza con all'interno un altro terminale.
Scendete le scale nell'angolo in basso ed entrerete in una stanza piena di radiazioni: il vostro gruppo potrà stare qui solo per poco tempo prima di venire riportato all'entrata. Una volta dentro, raggiungete velocemente la cassa in alto a sinistra ed esaminatela: scoprirete la password necessaria al secondo computer per aprire le porte corrispondenti. Una volta ottenutala, tornate alla stanza di controllo del computer e utilizzate Momo per accedere il computer con il numero 2 raffigurato sullo schermo.

Dopo aver inserito la password e aperto le porte, il terminale vicino alla stanza delle radiazioni diventerà accessibile. Raggiungete questo terminale e usatelo per aprire la porta vicina. Oltrepassate questa nuova porta e recuperate l'armatura dalla cassa di ferro, quindi tornate nella stanza precedente e oltrepassate le due porte successive che hanno un "2" disegnato sopra. Raggiungete ora la leva blu e tiratela, quindi tornate nella stanza precedente e scendete le scale nell'angolo sinistro del balcone sul quale vi trovate.

Laggiù potrete camminare lungo le condutture. Seguitele fino a trovare un memo sopra un macchinario; una volta letto il memo, tornate all'area nella quale siete saliti per la prima volta sulle condutture; ora proseguite oltre la porta dietro alla cassa.

In questa stanza ci sono altre condutture e nastri trasportatori che portano a un'area superiore. Camminate intorno alle condutture per trovare un altro memo sul pavimento quindi, una volta letto, seguite le condutture verso l'alto e a destra dove incontrerete il Force Dragon Gene. Usate Ryu per recuperare il gene, quindi tornate al rullo trasportatore e usatelo per raggiungere l'area successiva. Proseguite oltre la porta e recuperate le armi dallo scrigno, quindi usate il secondo nastro trasportatore per proseguire il vostro viaggio a ritroso verso la stanza di controllo.

Usate Momo per inserire la password nel terzo terminale e aprire le porte corrispondenti, quindi dirigetevi nel corridoio principale ed entrate nella stanza con il numero 3. Una volta dentro ispezionate i tre terminali, quindi dirigetevi alla porta sul retro: avvicinandovi sentirete un rumore di un crollo e del gas verde inizierà a invadere la stanza. Assicuratevi che il vostro gruppo sia equipaggiato in maniera adatta prima di procedere oltre la porta, visto che verrete subito attaccati da una lumaca gigante. Una volta eliminatala, tornate alla stanza precedente e salite le scale sulla sinistra. Leggete il libro giallo ed esaminate i due terminali, prima di recuperare il Wisdom Ring dallo scrigno e tornare alla stanza di controllo del computer.

Una volta tornati nella stanza di controllo del computer, usate Momo per accedere e utilizzare la password sul quarto terminale. Le verrà dato una scelta di combinazioni tra le quali scegliere. Per primo selezionate "other", quindi selezionate l'opzione "1-3-2-5-4". Una volta scelti questi numeri, tutte le porte con il numero 4 verranno aperte. Ora procedete oltre la prima porta "4", oltrepassate le condutture e scendete le scale sull'altro lato. Alla base delle scale vedrete Palet che starà terminando il suo ultimo esperimento, quando vi avvicinerete vi rivelerà che sta cercando di far risorgere sua madre deceduta.

Poco dopo, Palet si trasformerà in un fungo gigante con un cervello gigantesco e inizierà un attacco. Una volta sconfitto, tirate la leva per fermare il generatore e gli esperimenti di Palet, quindi uscite dalla stanza e uscite dall'edificio. Tornate alla mappa principale, dove troverete un accampamento automatico nel quale Momo deciderà di seguire il vostro gruppo nel viaggio verso est.

WYNDIA CASTLE

Tornate al Wyndia Castle e Nina, Rei e Ryu entreranno nei terreni del castello senza tener conto di chi è nel vostro gruppo e chi no. Una volta qui, Nina chiederà a Rei di accompagnarla dentro al castello, lasciando Ryu ad aspettare fuori. Salite le scale per l'entrata del castello e fate parlare Nina con la guardia, quindi procedete dentro: Nina e Rei verranno portati di fronte al Re. Dopo aver parlato con il Re, salite le scale sulla sinistra e fate parlare Nina con la Regina.

Una volta conclusa la conversazione, scendete le scale e Nina consiglierà di raggiungere la cucina. A questo punto, Honey scenderà le scale e verrà recuperata da Nina. Ora salite le scale e verrete mandati alla sala da pranzo a recuperare i passaporti che il Re ha preparato per voi. Dopo la discussione, Nina e Rei decideranno di scappare ma saranno intrappolati dalle guardie che bloccano la porta. Quando Honey inizierà a scappare, seguitela in cucina e fino al locale sottostante. Una volta qui, proseguite a seguire Honey che scenderà le scale: arriverete in un locale con una porta chiusa, utilizzate le abilità speciali di Rei per aprirla. Oltrepassate la porta e osservate Honey che azionerà il teletrasporto, usatelo quindi per fuggire. Quando Nina e Rei appariranno a destinazione, salite le scale e uscite dal rifugio, quindi tornate alla mappa principale e osservate la scena automatica di accampamento.

Una volta scelti i componenti del vostro gruppo, entrate nel checkpoint vicino al ponte che unisce Eastern Wyndia e Rhapala Region. Una volta dentro, avvicinatevi alle guardie vicino all'entrata e parlate loro per poter proseguire oltre il ponte. Dopo aver oltrepassato il ponte, dirigetevi nella Rhapala Region, quindi entrate nella città di Rhapala. Una volta dentro, cercate Shadis che si dovrebbe trovare dietro alle banchine - parlate con lei, quindi tornate alla mappa principale e proseguite verso Urkan Tapa. Per raggiungere Urkan Tapa questa volta non dovrete passare dal Mt. Zubio poiché il passaggio è bloccato. Sull'altro lato del Mt. Zubio proseguite a sud-est, verso Angel Tower.

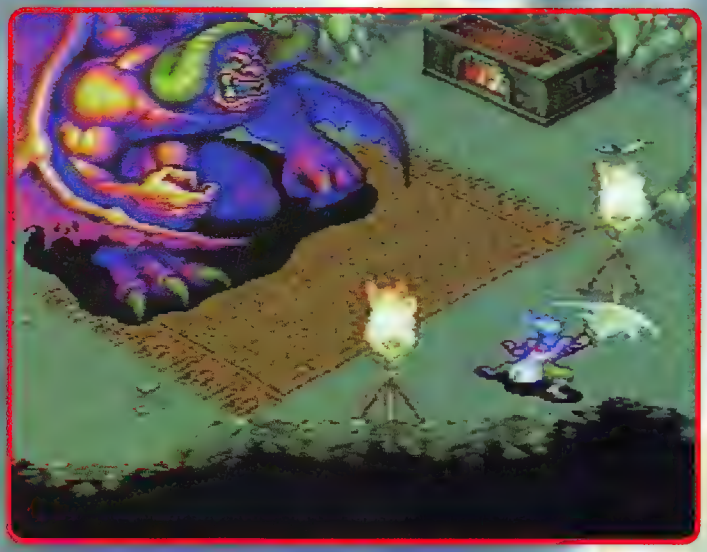
GUARDIAN GAIST

Entrate nella Angel Tower, assicuratevi di avere Garr nel gruppo poi, quando raggiungerete la cima della torre, Garr inizierà a pregare gli dei.

A questo punto, il cielo diventerà scuro e a Garr verrà detto che per parlare con gli dei dovrà prima far risuscitare Deis. Per far questo dovrà trovare il guardiano Gaist. Dopo la discussione, lasciate Angel Tower e tornate alla mappa principale.

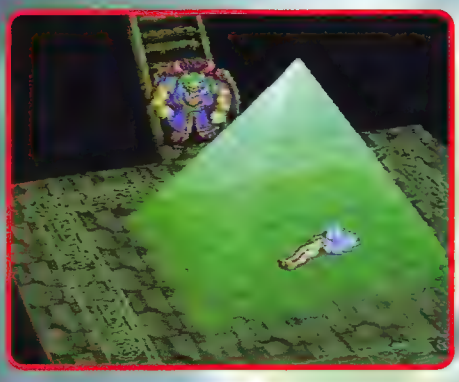
Procedete verso Urkan Tapa e fate parlare Garr con Sudama: vi darà informazioni su Gaist, quindi tornate alla mappa principale e proseguite verso sud-ovest, seguite il sentiero lungo la costa fino ad arrivare alle Tidal Caves. Queste sono una serie di caverne che subiscono l'effetto delle maree. Entrate nelle Tidal Caves e camminate oltre il pescatore che sta pranzando vicino all'entrata. Appena oltrepassate il pescatore, il terreno inizierà a muoversi. Si tratta della marea. Recuperate tutti gli oggetti dagli scrigni sparsi, dovrete utilizzare la marea per raggiungere diversi scrigni così come dovrete utilizzare l'abilità speciale di Ryu per tagliare le corde a cui sono legate le zattere. Una volta oltrepassate le caverne, arriverete al Gross Dragon Gene. Usate Ryu per recuperarlo, quindi proseguite lungo il sentiero per tornare alla mappa principale.

Continuate verso sud lungo il sentiero, fino a raggiungere il villaggio chiamato Cliff. Assicuratevi di avere Garr nel gruppo, quindi entrate e raggiungete la caverna situata a ovest, dove troverete il guardiano Gaist. Dopo



di concentrarsi su Gaist, visto che queste hanno l'abilità di curarlo. Una volta sconfitto, Gaist vi darà le informazioni di cui avete bisogno riguardo a Deis e al metodo da utilizzare per rompere il sigillo nella Angel Tower. Gli altri membri del gruppo entreranno nella caverna e Garr si siederà vicino a Gaist, mentre quest'ultimo si starà sbriciolando. Esaminate le ceneri per recuperare la lancia di Gaist, la Best Spear, quindi tornate alla mappa principale e tornate alla Angel Tower.

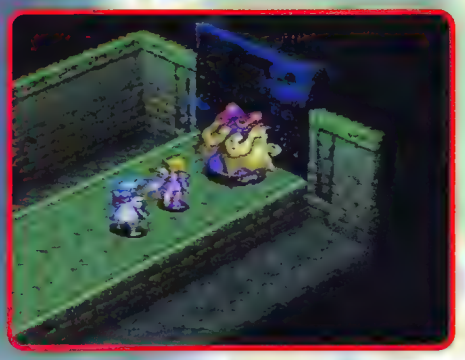
la lunga conversazione con lui, Ryu dovrà rientrare nella caverna e combattere con Gaist. Durante questo combattimento, sarà meglio distruggere le due fiamme ai lati di Ryu prima

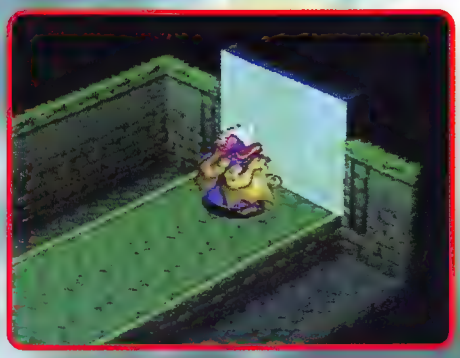


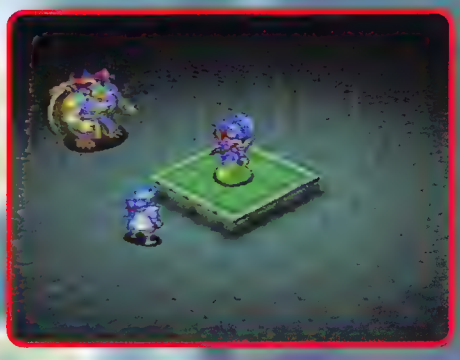
DEIS REVIVED

Una volta entrati nella Angel Tower salite le scale sulla destra, quindi seguitele giù fino alla stanza in cui si trovava la donna imprigionata nella cupola di energia. La donna è infatti Deis e, appena il vostro gruppo entra nella stanza, lei viene liberata. Una volta sveglia, riferirà a Ryu altre informazioni sul passato di Brood e vi dirà di recarvi al Mt. Zubio dove lei vi aspetterà ai piedi della montagna. Una volta sparita, uscite dalla Angel Tower e dirigetevi al Mt. Zubio.

Passate dall'entrata principale, seguite il sentiero fino a raggiungere una grossa piacca. Usate Garr per esaminare la piacca, che inizierà a emettere energia appena prima che Ryu venga smaterializzato e risucchiato nella stanza sottostante. Una volta nella stanza, Deis, che ora è nella sua vera forma, uscirà dall'ombra e si posizionerà su una piattaforma al centro della stanza volgendosi verso Ryu. A questo punto dovrete fare una scelta: se sceglietе l'opzione in basso vi verranno offerti i servigi di Deis più tardi nel gioco. Poco dopo, Garr apparirà vicino a Ryu e a Deis e consegnerà a Ryu il Power Prana, il che volgerà Ryu nella direzione degli dei. Una volta scomparsa Deis, Ryu e Garr verranno spediti all'interno del tempio, uscite e tornate alla mappa principale.







JUNK TOWN

Dopo essere usciti dalla Cave of Ages al Mt. Zubio, tornate alla Urkan Region, quindi proseguite verso Junk Town, che si trova a nord di Urkan Tapa ed è circondata da tre pile di rifiuti. Una volta entrati nella città, usate i negozi per comprare qualsiasi oggetto di cui abbiate bisogno, quindi proseguite al livello inferiore e parlate con Beyd che si trova vicino all'uscita. La guardia manderà Beyd e la sua ciurma alle banchine, oltre questo livello a ovest quindi, dopo aver avuto questa indicazione dalla guardia, Beyd e la sua ciurma lasceranno Junk Town dall'uscita inferiore. Uscite da Junk Town e seguite Beyd fino ai Docks.

Assicuratevi di avere Momo nel gruppo prima di entrare nei Docks, quindi procedete alla barca che è ormeggiata alla fine della strada. Man mano che il vostro gruppo si avvicina, sentiranno Beyd dire che il motore della barca è danneggiato e che l'imbarcazione non può prendere il mare; a questo punto Beyd noterà il vostro gruppo e Ryu parlerà con lui. Una volta riavuto il controllo dei vostri personaggi, fate parlare Momo con Beyd. Alla fine Momo andrà a vedere qual è il problema. Poco dopo Momo mostrerà a Ryu uno schema delle parti che deve avere per riparare la barca. Dopo aver ricevuto lo schema, il meccanico suggerirà di chiedere ai Guildmen il posto migliore dove recuperare questi pezzi, quindi tornate alla mappa principale e proseguite verso Junk Town. Momo rimarrà sulla barca.

Una volta rientrati a Junk Town, dirigetevi al secondo edificio sulla sinistra ed entrate. Parlate all'uomo all'altro lato del tavolo (è un Guildman) e questo vi darà le indicazioni per i pezzi di cui avete bisogno e il permesso per entrare a Steel Beach per recuperarli. Una volta finita la conversazione, uscite da Junk Town dall'uscita a sud, quindi dirigetevi a nord e poi a sud-ovest fino a raggiungere la penisola. Entrate nella casa di legno, guardate dietro al foglio e troverete il Dragon Gene. Usate Ryu per recuperare il gene, quindi uscite e tornate verso i Dock e a Junk Town.
Appena prima di raggiungere i Dock e Junk Town, proseguite a nord verso l'entrata della caverna, entrate. Arriverete a Steel Beach dove troverete i pezzi di cui avete bisogno.

STEEL BEACH

Entrando vi verrà richiesto il permesso del Guildman. Una volta che Ryu avrà informato la guardia, oltrepassate l'entrata e proseguite fino alla spiaggia, quindi proseguite verso nord e poi a est fino a raggiungere il mare e il Mutant Dragon Gene. Usate Ryu per recuperare il gene, quindi localizzate il capo, quello grosso, e fate parlare Garr con lui.

(foto BoF 070)
Il capo vi aiuterà a trovare i pezzi, ma solo se Garr lo batterà nel tiro alla fune. Per vincere la gara, dovrete tirare la corda premendo il pulsante "X" quando la scimmia alzerà la bandiera rossa ma quando alza la bianca sarà il turno dell'altro e non potrete tirare o verrete squalificati. Appena prima dell'inizio vi verrà chiesto se siete pronti, se non lo siete, rispondete "wait" e potrete vedere le istruzioni un'altra volta.

VI DIAMO TUTTI I TITOLI SONY PLAYSTATION A SOLE

£. 49.000

iva inclusa

COSA VOLETE DI PIU', CHE VI INSEGNAMO A GIOCARE?

Solo al nostro global game point

BRESCIA

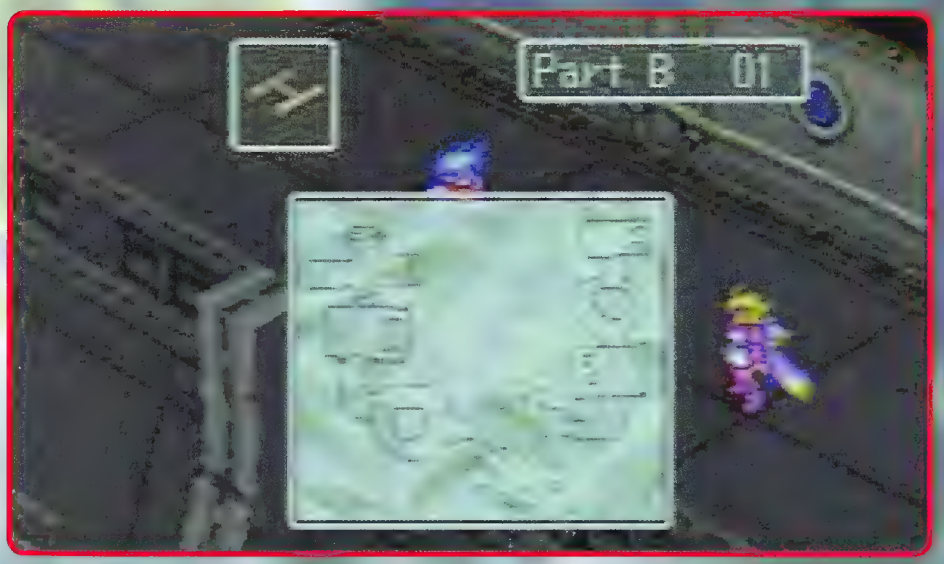
PlayStation

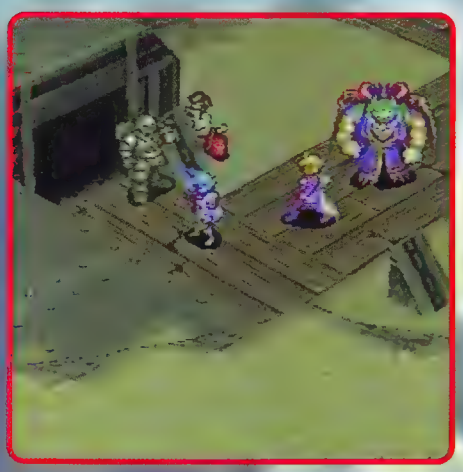
GLOBAL GAME

BRESCIA - VIALE PIAVE, 6a

I marchi e i loghi sono dei rispettivi proprietari

Durante la gara, tirerete sulla spiaggia un enorme Angler Fish che alla fine attaccherà il vostro gruppo. Dopo averlo sconfitto, alcuni pezzi di cui avete bisogno appariranno sulla spiaggia e la guardia vi lascerà entrare nella nave da carico sulla sinistra. Dopo aver recuperato i pezzi A01, B02, F01, G01 e H01 dalla spiaggia (dovrete modificare l'angolo della telecamera per vederli), entrate nella nave e cercate i pezzi mancanti. Ecco dove li troverete:



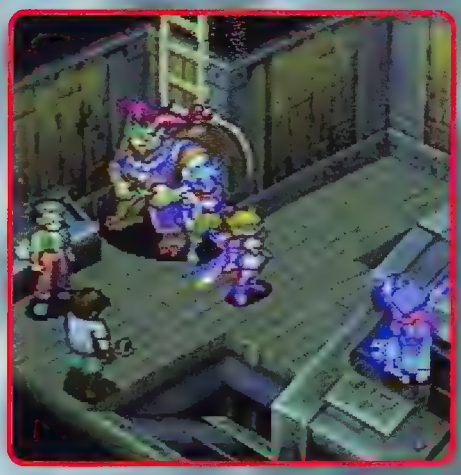


Pezzo	Luogo
A02	Sulla cassa nell'angolo in basso a destra della base della nave
B01	Sul camminatoio in alto sulla nave, vicino alla porta chiusa
C01	Nell'angolo in alto a destra della base della nave
C02	Su una cassa davanti al lato sinistro della base della nave (dovrete salire con il montacarichi per raggiungerlo)
C03	Sul lato della cassa nella sezione in basso a sinistra della nave
D01	Ai piedi del montacarichi centrale della nave
D02	Nella nave, vicino all' entrata
E03	Sul lato della cassa più a sinistra, nella nave
F02	Su una delle casse a sinistra della base della nave (anche qui dovrete usare il montacarichi)
G02	Alla base del montacarichi più a sinistra nella nave
H02	Dietro la trave davanti al montacarichi centrale nella nave

Nota: Dovrete alzare e abbassare le travi alla base della nave per trovare e raggiungere tutti i pezzi nascosti. C'è anche uno scrigno nascosto sul lato della cassa più a sinistra nella base della nave.

FULL STEAM AHEAD

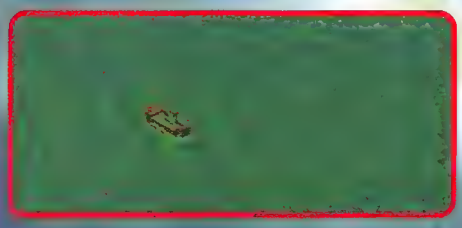
Una volta trovati tutti i pezzi, uscite dalla nave e da Steel Beach, quindi tornate ai Docks ed entrateci. Raggiungete la nave e salite a bordo, scendete nella sala macchine dove Momo sta lavorando e datele tutti i pezzi che avete recuperato. Poco dopo si troveranno tutti sul ponte e la nave inizierà a prendere il largo.



Una volta riacquisito il controllo del personaggio principale, uscite dal ponte e parlate con gli

altri componenti del gruppo. Dopo aver parlato con Nina, vedrete una grossa nave nel Middle Sea. Poco dopo, la vostra nave approderà al porto di Rhapala dove Beyd e la sua ciurma scenderanno a terra. A questo punto Zig si avvicinerà e si dichiarerà capitano. Seguitelo sul ponte e parlate con lui, ditegli che volete salpare. Una volta preso il largo, parlate con Zig ancora e ditegli che volete andare nell'Outer Sea, quindi parlate con i vostri compagni prima di prendere il controllo della nave.

Dopo aver preso il controllo della nave, dirigetevi nel Middle Sea e quindi nell'Outer Sea: è la parte blu del mare. Una volta raggiunto l'Outer Sea, scoprirete che le acque sono troppo agitate per navigarle senza sapere la direzione esatta. Zig suggerirà di puntare verso la comunità di pescatori di Parch per vedere se qualcuno sa come trovare il mitico marinaio visto, che lui potrebbe aiutarci a navigare in queste acque burrascose.



THE FISHING COMMUNITY OF PARCH

Dopo aver ripreso il controllo della nave, dirigetevi alla comunità di pescatori di Parch, si tratta del piccolo molo con le due case di legno, oltre l'insenatura e appena a nord-ovest del porto di Rhapala. Una volta arrivati, entrate nel villaggio e introducetevi nella casa nell'angolo nord-est, dove troverete il sindaco del villaggio seduto sul pavimento. Parlate con lui e vi dirà che in cambio di un certo oggetto vi racconterà una storia di un mitico marinaio. Vi dirà ancora che la gente di Maekyss Gorge sa esattamente di che oggetto si tratta. Una volta finita la discussione, lasciate Parch e tornate in continente.

Una volta tornati nel continente, assicuratevi di avere Peco nel gruppo, quindi dirigetevi a Maekyss Gorge. Entrate nella casa sotto il ponte e parate con la gente che si trova qui, la donna vi darà la lista degli ingredienti per preparare il Shisu. Eccoli:
Mackerel
Vinegar
Shaly Seeds
Horseradish

Vi dirà inoltre anche i luoghi in cui trovare gli ingredienti:

Mackerel: si trova nello spazio di pesca davanti al Maekyss Gorge.

Shaly Seeds: si trova nell'albero dietro la casa a Maekyss Gorge (usate Peco per colpire l'albero).

Vinegar: nel pozzo al Coffee Shop (usate Garr per recuperare un secchio dal pozzo).

Horseradish: si trova sulla Ogre Road (usate Ryu per abbattere le piante con la sua spada).

Una volta recuperate tutte queste informazioni, uscite dalla casa e utilizzate Peco per colpire l'albero e recuperare gli Shali Seeds (ne avrete bisogno di almeno otto), quindi uscite da Maekyss Gorge e recuperate gli ingredienti rimanenti, tutti tranne l'Horseradish che dovreste avere già preso precedentemente.

Nella vostra ricerca del Vinegar al Coffee Shop, posizionate Garr nel vostro gruppo e fatelo parlare con il piccolo personaggio che si trova di fronte al pozzo. Chiederà a Garr di recuperare un secchio d'acqua dal pozzo: facendo questo troverete il Vinegar. Solo una volta recuperato il Vinegar uscite e tornate alla mappa principale, quindi tornate a Maekyss Gorge e parlate con la donna col vestito viola.

Dopo essere usciti dal suo menu di informazioni, vi chiederà se conoscete l'ammontare esatto di ogni ingrediente da usare per preparare il Shisu. Dopo avervelo chiesto, ve lo dirà lei stessa:
10 once di Mackerel
8 Shaly Seeds
2 unità di Vinegar
4 piante di Horseradish

Dopo aver ricevuto queste preziose informazioni, lasciate Mekyss Gorge e tornate a salpare ancora verso la comunità di Parch.

Al mese prossimo per la parte conclusiva di Breath Of Fire 3. A risentirci.

Heart Of Darkness

Seconda Parte

A cura di Jona

Questa guida dettagliata vi offre la soluzione a tutti i puzzle di cui avete bisogno per superare la seconda metà del gioco. Inoltre vi da tutte le informazioni su quando e dove usare le abilità di Andy. Alcune sezioni del gioco, specialmente sul secondo disco, richiedono movimento perfetti al pixel che vi possiamo solo spiegare, ma non eseguire per voi. Sappiate inoltre che questa guida è stata scritta per la difficoltà 'Normal' e l'intelligenza artificiale è così avanzata che i personaggi possono reagire in modo diverso a seconda della vostra azione. Seguite attentamente questa guida ed essa vi darà il miglior aiuto possibile. Comunque siate preparati a sezioni di massacro che sono veloci, furiose e possono ogni tanto apparire a prima vista quasi impossibili!

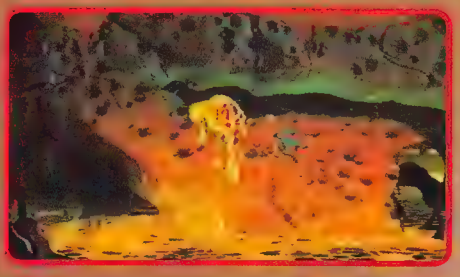
Benvenuti alla seconda parte dell'autorevole guida all'eccellente Heart of Darkness. Questo mese attraverseremo il fiume di fuoco continuando fino al termine del gioco, e che fine. Siete pronti per fronteggiare il 'cuore dell'oscurità'?

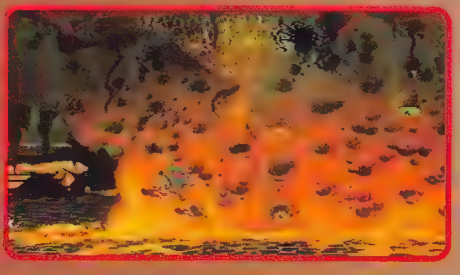
LIVELLO 5
RIVER OF FIRE

Dopo che Andy è finalmente scappato dalla Space Isalnd, sembra che sia finito, anzi atterrato, in problemi più grossi! Saltate giù dalla taforma in mezzo allo schermo. Non perdete tempo perché questa crolla dopo un paio di secondi, quindi appena potete saltate sulla prossima piattaforma, poi saltate di nuovo e appendetevi al muro. Andate in alto e a sinistra, poi evitate il getto di lava a sinistra, quindi andate fino in cima e uscite a destra nel prossimo schermo. Fermatevi un attimo a guardare il Wall Spider saltare in giro sparando la sostanza verde sulle mani e sui piedi di Andy. Se entrate in contatto con esso, farà cadere Andy nella lava, quindi evitatelo attentamente. Appena avete la possibilità

grossa foglia che vi ferma, poi giratevi e sparate in basso agli Shadow Monster che appaiono a sinistra. Quando avete fatto piazza pulita, andate allo schermo seguente a destra e sparate a tutti i Flying Shadow e Shadow Monster che incontrate. Ora camminate allo schermo successivo e uccidete la Shadow, poi giratevi e tornate allo schermo precedente. Sulla sinistra c'è un cuscinetto, azionatelo poi correte a destra e saltate appena uscite nell'altro schermo. Se avete azionato il secondo cuscinetto sulla sinistra di questo schermo potrete correre a destra nel nuovo livello, ma non andate oltre quando ci entrate altrimenti Andy cadrà nella lava e morirà.

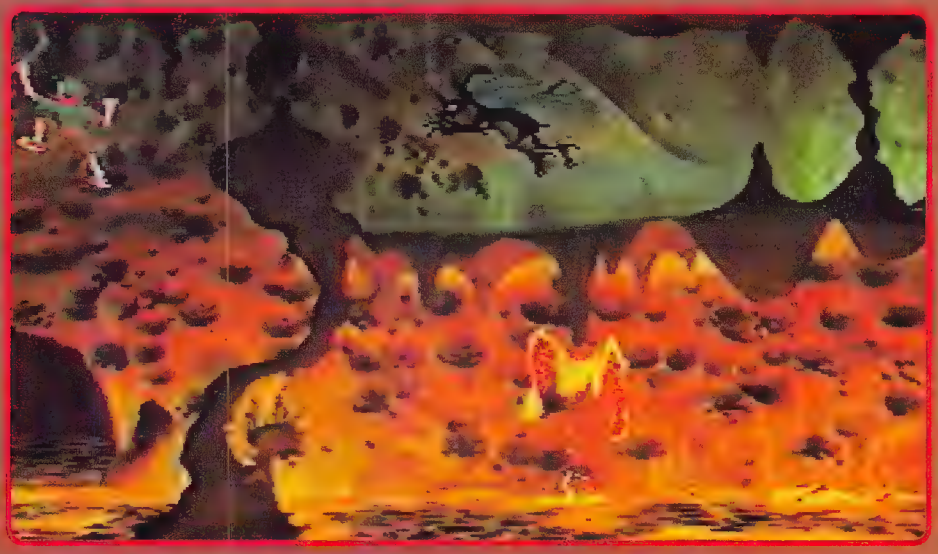
Guardate i getti di lava che saltano su verso Andy e prendete attentamente il tempo coi vostri salti per raggiungere la piccola piat-





di sparare al ragno uccidetelo immediatamente, si muove velocemente sul muro ma voi non proseguite nel prossimo schermo finché non è morto. Quando la strada è libera andate a destra nello schermo successivo e state pronti a una rapida e difficile sparatoria.

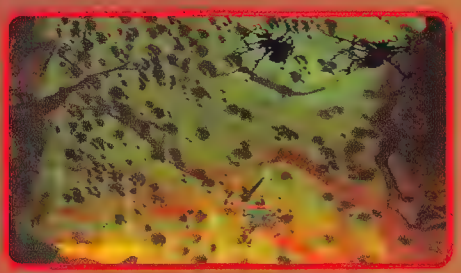
Prima di tutto uccidete lo Shadow che si trova sulla piattaforma più vicina a voi, poi scalate velocemente il muro e sparate a quello sulla destra dello schermo. Se non ve ne liberate velocemente, esso colpirà il terreno e voi per-

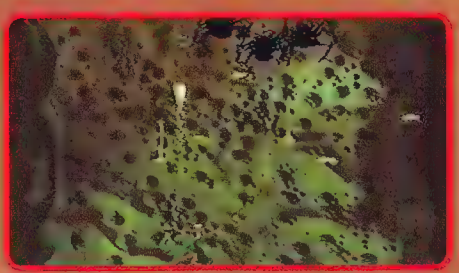


derete la presa sul muro; se questo dovesse accadere, premete rapidamente X in modo che Andy cerchi di nuovo un appiglio prima di cadere nella lava. Ora avete ancora un nemico da uccidere prima di continuare, se siete ancora in cima alla parete potete sparare in diagonale in basso per colpirlo. Quando è morto, saltate nella porzione scalabile centrale e poi sulla piattaforma alta, ora saltate a destra, attaccatevi al muro e continuate a destra nel prossimo schermo. Uccidete velocemente il

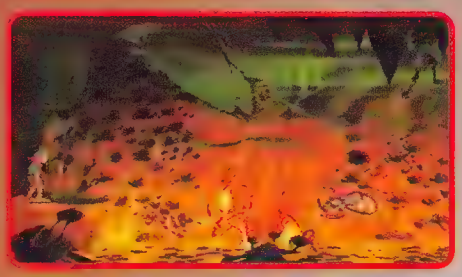
Flying Shadow sulla destra dello schermo, poi saltate sulla sporgenza in alto e proseguite nello schermo seguente. Liberatevi in fretta di tutti gli Spider e Wall Worm mentre evitate i colpi dei Flying Shadow abbassandovi e saltando. Quando tutti i nemici sono morti, tornate a sinistra e saltate sul muro. Trovate la strada evitando i getti di lava nella parte inferiore dello schermo e raggiungete lo schermo a destra. Ora salite in cima allo schermo fino in quello successivo.

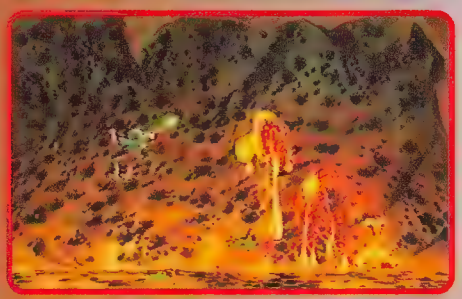
Ci sono due Wall Spider in questo schermo che devono essere entrambi essere uccisi prima che proseguiate allo schermo successivo in alto; andate nell'angolo in basso a sinistra e sparando diagonalmente verso l'alto colpiteli. Quando ve ne siete liberati, continuate nello schermo superiore cercando di tenervi sulla sinistra mentre salite. Ci sono tre Wall Spider e tre Wall Worm da affrontare: spostatevi lungo la parte inferiore dello schermo evitando la sostanza verde dei ragni, mentre cercate di ucciderli. Quando sono tutti morti salite lungo lo schermo e uccidete i Worm prima di accedere allo schermo successivo e salire sulla piattaforma. Ora godetevi la piccola scenetta animata nella quale il povero Whisky viene tormentato nella sua prigione.

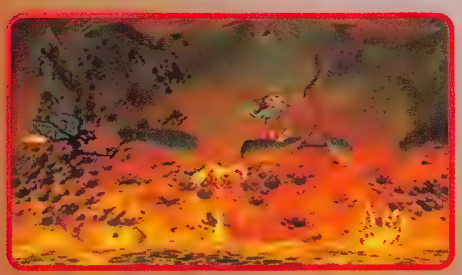




Dalla prima schermata camminate a destra in quella successiva e sparate al Wall Worm o da accucciati o mentre saltate, a seconda della sua posizione. Quando è morto scalate la parete e



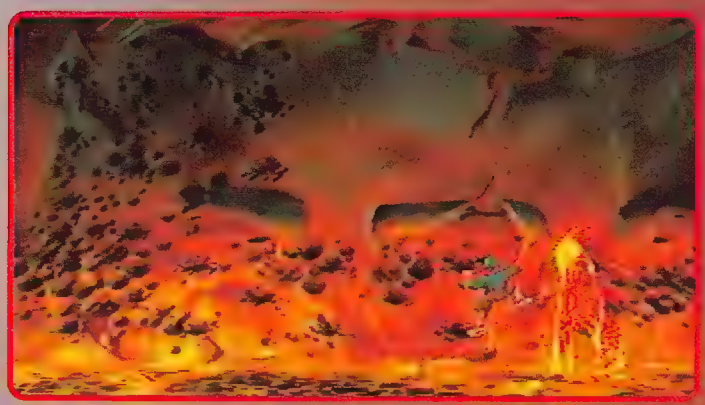


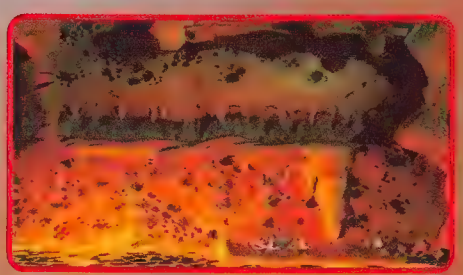


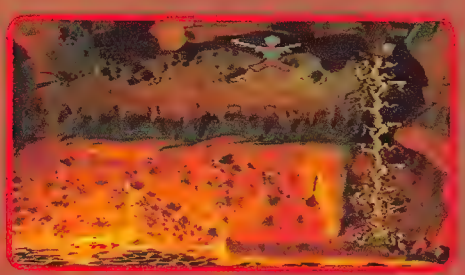
saltate il buco evitando i getti di lava per giungere allo schermo seguente. Ora avanzate a destra nel prossimo schermo per sparare ai due Wall Spider, facendo attenzione ad evitare la loro sostanza verde. Continuate oltre i due

getti di lava principali passandoci sopra. Per oltrepassare l'ultimo piccolo getto di lava, aspettate finché è basso, poi scalate verso il basso e a destra nel prossimo schermo il più velocemente possibile. Quando siete lì sparate immediatamente al Wall Spider, poi salite velocemente per colpire il primo Flying Shadow prima che lui colpisca voi. Quando è morto, scendete alla prima piattaforma a sinistra, poi saltate sulla seconda. Appena atterrate iniziate a sparare in diagonale in alto a destra per uccidere i prossimi due o tre Flying Shadow che appariranno; ora proseguite nello schermo successivo a destra.

Aspettate sul lato sinistro per un paio di secondi per assicurarvi che non ci siano più Flying Shadow che vi attendono, poi giratevi e tornate allo schermo precedente sulla sinistra. Saltate di nuovo sulle piattaforme e poi sul muro. Ora scalate sotto le piattaforme oltrepassando i getti di lava. Hanno una sequenza abbastanza semplice, quindi aspettate di averla capita e poi continuate verso destra fino a raggiungere lo schermo seguente. Evitate il lungo getto di lava, poi calatevi sulla piattaforma col fagiolo. Calciatelo a destra più lontano che potete, poi abbassatevi e colpitelo (non con il colpo potente) per mandarlo dall'altra parte della piattaforma. Quando è lì usate il colpo potente per trasformarlo nella pianta, poi tornate a sinistra nello schermo precedente, evitate di nuovo i getti di lava in modo da poter tornare a questo schermo dalla sporgenza più alta. Quando siete tornati, uccidete i due Flying Shadow che attaccano, poi salite sulla cima della pianta e saltate a destra in cima al muro. Evitate il buco a sinistra e poi salite al prossimo schermo in alto. Ora camminate a destra per far partire la sequenza della fine del quinto livello e far iniziare il livello sei.







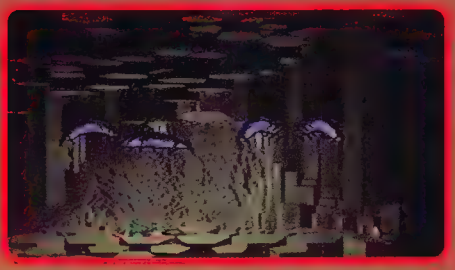
LIVELLO 6
CAVES OF DOOM

Per aiutare gli Amigos che Andy si è preso a cuore, egli decide di andare alla roccia magica per donare tutta l'energia necessaria a combattere i Flying Shadow senza problemi. Questo livello è abbastanza corto ma non vuol dire che sia anche facile: infatti non lo è minimamente. Ci sono due o tre occasioni in cui dovete muovervi velocemente e in modo preciso per completare lo schermo e arrivare alla roccia magica, quindi siate pronti! Appena l'azione inizia, saltate giù nel buco a destra dello schermo prima che una roccia vi possa schiacciare contro il muro. Notate le tre rocce che cadono alternativamente sul terreno nello schermo seguente, non cercate di oltrepassarle o sarà morte certa per Andy. Giratevi invece e rimanete in piedi sulla roccia grigia chiara e cadrete in uno schermo inferiore. Ora giratevi velocemente a sinistra e raggiungete la prossima roccia grigio chiaro sul terreno, quindi accucciatevi velocemente e usate un colpo potente per trasformare il fagiolo che si trova a sinistra in una pianta di fagioli. In questo modo la roccia a sinistra non vi schiaccerà. Ora camminate a destra nello schermo precedente e premete il bottone sul muro a destra prima di tornare allo schermo di prima, calarvi nel buco che ora è apparso e andare a destra.

(shots HOD 139-141)
Nel prossimo schermo notate il fagiolo per terra e lo Shadow sulla roccia a destra. Calciate il fagiolo un po' a destra e usate il vostro colpo potente per trasformarlo in una pianta. Scalatelo e uccidete il temibile Shadow, poi saltate a destra sulla roccia e nello schermo successivo. Da qui dovete sparare a tutti gli Shadow prima di procedere. Quando sono tutti morti scendete nel buco a destra e giratevi per trovare altri brutti Shadow di cui liberarvi. Fatti fuori tutti noterete che c'è

una roccia che esce dal soffitto in mezzo allo schermo. Questa è attaccata alla roccia magica che potevate vedere nello schermo precedente: dovete trovare il modo di spingere quella roccia su attraverso l'acqua, ma non abbiate paura, è ancora presto. Accucciatevi e strisciate a destra nel buco che porta al prossimo schermo.

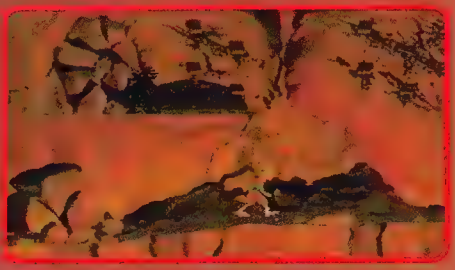
Dovete strisciare fino in mezzo allo schermo e prender il tempo con attenzione per evitare le rocce che cadono e raggiungere il fagiolo a destra. Arrivati lì semplicemente giratevi e tornate indietro col fagiolo davanti a voi fino al

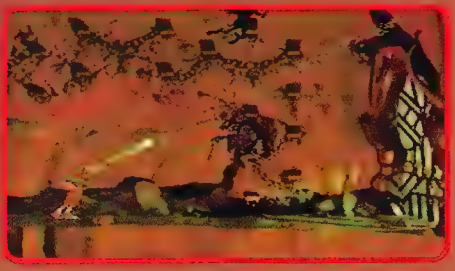


prossimo schermo. Lì, calciate il fagiolo in mezzo, direttamente sotto alla roccia che sporge dal soffitto e usate il vostro colpo potente per trasformarlo in una pianta. Bene, ora avete la roccia magica esattamente dove la volevate ma aspettate, non è ancora finita. Quando la scena animata termina, correte a destra allo schermo seguente e aiutate tutti gli Amigos a uccidere i Flying Shadow. Quando sono tutti morti, Amigo vi prenderà il braccio e vi porterà nella tana del Master.

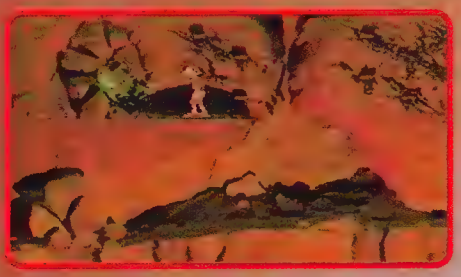
LIVELLO 7
INTO THE LAIR

Dopo aver visto la fine della sequenza del livello si torna all'azione: correte a destra nello schermo successivo e continuate finché non

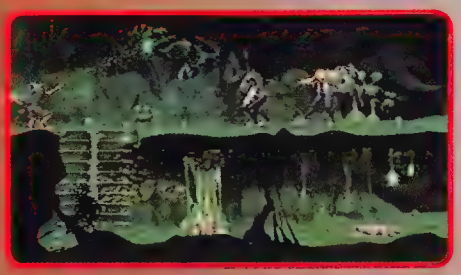




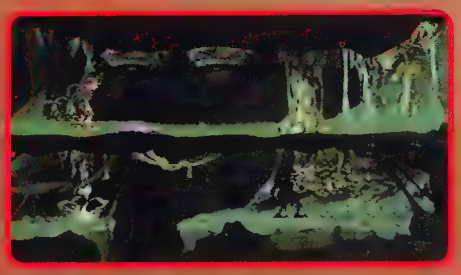
siete a metà. Uccidete gli Shadow e i Flying Shadow, poi scalate la parete e seguitela indietro al primo schermo. Ora scendete sulla piat-



taforma dove prima stava lo Shadow e usate il vostro colpo potente per aprirvi una porta per la parte principale del livello.



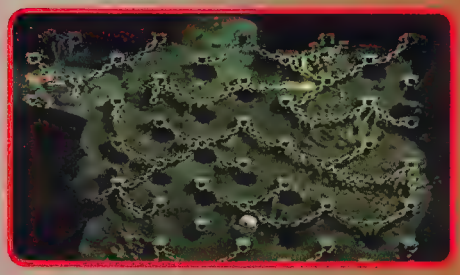
Usate il colpo potente per uccidere la guardia ma siate certi di usare i vostri colpi potenti di nuovo per colpire i due grumi di sostanza appiccicosa che si lascia dietro: se non lo fate si trasformeranno in nuove guardie. Continuate a destra nel prossimo livello e camminate attentamente lungo la catena in mezzo. Due Flying



Shadow attaccheranno: semplicemente abbassatevi per evitare i loro colpi e poi continuate nello schermo seguente a destra cercando di non correre, altrimenti cadrete giù dalla catena. Nello schermo seguente sparate a tutti gli Shadow che sono sul pavimento, poi uccidete entrambe le guardie e ricordatevi di colpire le sostanze appiccicose che si lasciano dietro. Rimanete in piedi a destra sull'orlo del cuscinetto rosa sul pavimento senza toccarlo e abbassatevi per continuare a sparare a destra e

uccidere lo Shadow che vi sta aspettando. Quando è morto prendete il tempo per saltare sul cuscinetto e correre oltre i due prossimi tappi aspettando finché non scendono entrambi prima di partire. Ci possono volere un paio di tentativi ma non è così difficile se prendete il tempo giusto.

Dal limite della sporgenza di questo schermo uccidete tutti i Wall Worm. Quando avete finito scendete dal muro a destra fino allo schermo inferiore. Lasciatevi cadere e uccidete gli

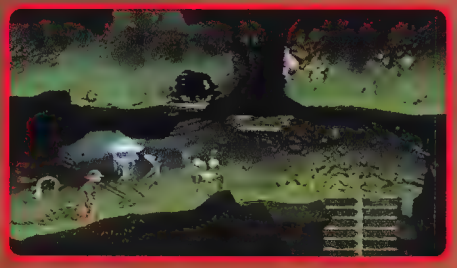


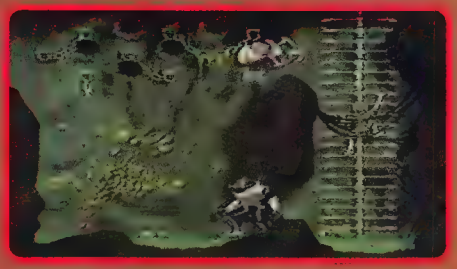
Shadow Monster, poi colpite il pulsante rosa sul lato destro dello schermo; ora salite sul muro e saltate sulla piattaforma e recatevi nel prossimo schermo a sinistra. Ora uccidete lo Shadow e premete il tasto sul muro in mezzo allo schermo. Appena fatto, correte indietro a destra e saltate nel precedente schermo. Ora giratevi velocemente e uccidete tutti gli Shadow, poi salite allo schermo superiore. Quando iniziate a scalare verso la piattaforma in alto a sinistra, qualche Wall Spider vi attaccherà. Dopo che ve ne siete sbarazzati, rifate i vostri stessi passi all'indietro fino allo schermo con la catena che attraversa il buco all'inizio del livello. Quando siete lì, provate a correre lungo la catena e cadrete in uno schermo inferiore.

Quando entrate nel prossimo schermo cominciate a sparare agli Shadow e alle due guardie a destra. Provate ad uccidere gli Shadow prima perché poi si rivelerà più facile liberarsi delle guardie senza distrazioni. Quando la strada è libera procedete allo schermo successivo a destra e lì uccidete i due Shadow. Quando sono morti, saltate verso la parte destra dello schermo e camminate sul pulsante rosa che c'è sul pavimento, attiverà i mattoni in mezzo allo schermo. Scendeteci e poi a destra per lasciarvi cadere sul pulsante rosa più lontano sul pavimento. In questo modo si aprirà il tappo a sinistra e un gruppo di Shadow attaccherà.

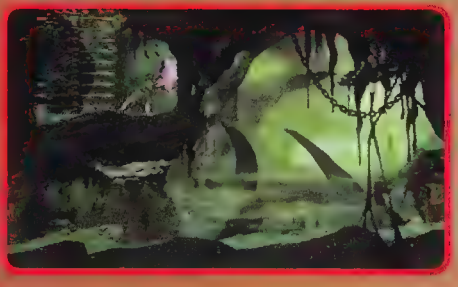
Uccideteli tutti e poi saltate sull'altro bottone, poi andate a sinistra nel prossimo schermo. Correte al lato sinistro dello schermo, poi scendete la scala e attivate il pulsante rosa prima di tornare allo schermo coi tasti per terra.

Ora salite sul tasto in mezzo allo schermo e il tappo a destra si aprirà. Uccidete le due guardie che sopraggiungono, poi andate a destra





nello schermo seguente. Camminate a destra, poi scendete la scala che vi porta allo schermo inferiore. Ciò che dovete fare qui è raggiungere la cima del muro dove si trovano i Worm, e



poi recarvi nello schermo successivo a sinistra. Il modo più facile di fare tutto questo è quello di scendere la scala e colpire con il colpo potente la guardia che si trova in mezzo allo schermo. Appena i due grumi di sostanza appiccicosa si rigenerano in due nuove guardie, col-

pitele con il colpo potente entrambe, così ora ci sono quattro grumi per terra. Ora salite rapidamente la scala poi, quando le guardie appaiono sono quattro e i Wall Worm iniziano a mangiarsele, attraversate in fretta il muro e uscite a sinistra. Nello schermo seguente, andate a sinistra verso l'altro schermo finché non potete più avanzare.

Guardate verso la destra dello schermo sotto la lava, e vedrete dei mattoni che sono apparsi. Saltateci sopra e salite più che potete, poi saltate a sinistra a fianco della piattaforma e

andate nel prossimo schermo. Uccidete i Flying Shadow che vi attaccano da dietro, poi camminate a sinistra nello schermo successivo per vedere una sequenza animata di metà livello. Siete a metà ora, quindi continuate a tenere gli occhi aperti!

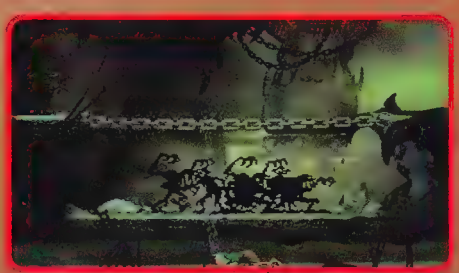
Appena l'azione ricomincia dovete rimanere in mezzo alla vostra cella e colpire con un colpo potente il fagiolo. Quando vi cade ai piedi usate il colpo potente ancora una volta per farlo crescere in una pianta. Ora scalatela e spingete la roccia giù nel buco a destra nello schermo per vedere una piccola scena animata. Spingete il bottone rosa a destra nello schermo e poi cor-

rete e saltate a sinistra nello schermo seguente. Ciò che dovete fare qui è scendere al livello inferiore e colpire il tasto argentato a sinistra per alzare il tappo che ci si trova sopra ma non è così facile, grazie ai Wall Worm che ci sono in giro per la zona. Salite sul muro vicino alla piattaforma e sparate per terra finché le guardie non si trasformano in due grumi di sostanza appiccicosa; quando stanno per rigenerarsi saltate a sinistra e correte al bottone. Appena lo avete spinto, scalate la parte sinistra della parete mentre i Worm stanno mangiando le guardie, poi saltate a sinistra sulla piattaforma e andate allo schermo successivo. Calatevi dalla piattaforma più alta in questo schermo e anda-

te ancora a sinistra nel nuovo schermo. Sparate a tutti i nemici in questo schermo e uccidete i Flying Shadow il più in fretta possibile. Quando tutti sono morti, avanzate allo schermo seguente a sinistra e liberatevi di altri Shadow e di una guardia. Quando la strada è libera salite sul pulsante argentato più lontano a sinistra, poi scalate il muro e uscite dallo schermo tramite la piattaforma in alto a sinistra. Quando avanzate nel prossimo schermo vedrete una piccola scena animata in cui il Master of Darkness ruba ad Andy la roccia magica... Oh no, cosa dobbiamo fare? La cosa migliore è scendere nel buco in mezzo allo schermo sulla scatola di legno che c'è sul terreno. Rimanete fermi finché uno o due Shadow vi attaccano, una guardia sparerà una fireball per terra. Saltatela ed essa brucerà la scatola di legno, lasciandovi cadere allo schermo inferiore. Ora state pronti per un po' di impegnativa azione di corsa.

Quando raggiungete il prossimo schermo verrete inseguiti praticamente fino alla fine del

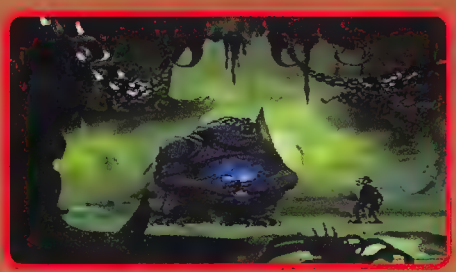
livello, quindi iniziate a correre verso destra immediatamente. Nello schermo seguente saltate oltre lo Shadow accucciato e poi smettete di correre appena arrivate al limite di questo schermo.
Camminate con attenzione lungo la catena e poi ricominciate a correre finché non raggiungete il limite della piattaforma nel prossimo schermo. Calatevi giù e superate il buco a sinistra, continuate ad avanzare finché non raggiungete una piccola caverna con un bottone argentato nella parte sinistra. Spingetelo, poi



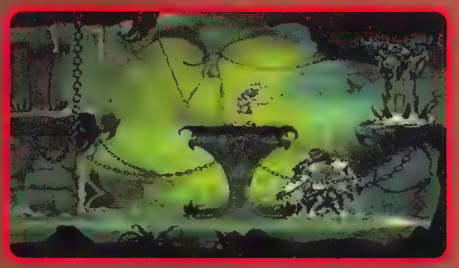
giratevi e saltate oltre lo Shadow che vi sta seguendo, quindi tornate allo schermo precedente. Quando arrivate allo schermo dove siete saltati giù, saltate e attaccatevi al muro a destra, quando salite allo schermo seguente in alto state pronti a correre a sinistra. Correte oltre il primo e il secondo schermo, siate certi di essere passati su entrambi i cuscinetti a terra in questi schermi e continuate ad andare a sinistra. Saltate il buco nel pavimento che avete creato prima e continuate ad avanzare finché non trovate un altro buco nel terreno in fondo a sinistra, nell'ultimo schermo del livello. Calatevi giù e guardate la sequenza animata di fine livello.

LIVELLO 8
HEART OF DARKNESS

Aspettate un minuto, quello non è il mostro che ha mangiato la pistola di Andy all'inizio del gioco? Questo non vuol dire che l'avete recuperata perché dentro il mostro ci siete anche voi? Usate il bottone di fuoco e Andy ribalterà il

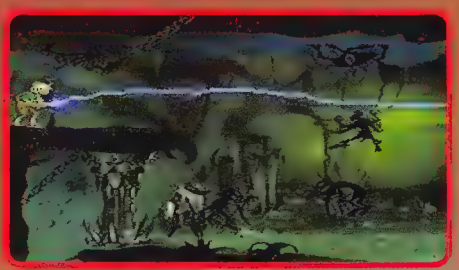


grasso mostro per scappare; ora uccidete tutti gli Shadow e avanzate al prossimo schermo a destra per incontrarne molti di più. Quando sono tutti morti, continuate a destra per il prossimo schermo. Qui uccidete tutte le guar-

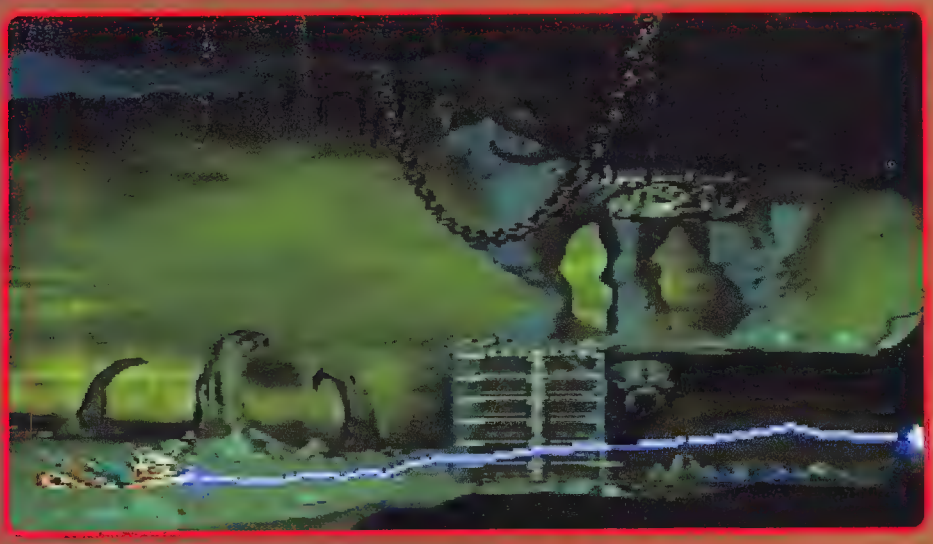


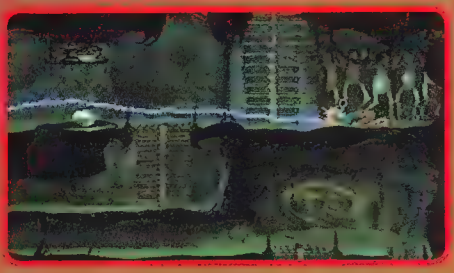
die, poi salite la scala ed entrate nello schermo successivo a destra sulla piattaforma più alta. Liberatevi dei due Flying Shadow e poi saltate sulla piattaforma di mezzo, calatevi e premete il tasto argentato a terra. Prima che le guardie possano spararvi correte rapidamente a sinistra allo schermo precedente e poi risalite la scala e ritornate nuovamente in questo schermo. Saltate i due buchi e uscite dallo schermo attraverso la piattaforma più alta a destra.

Questo schermo è abbastanza difficile ma la cosa migliore da fare è togliere di mezzo subito i Flying Shadow accucciandosi e sparando a destra. Quando sono tutti morti, uccidete gli



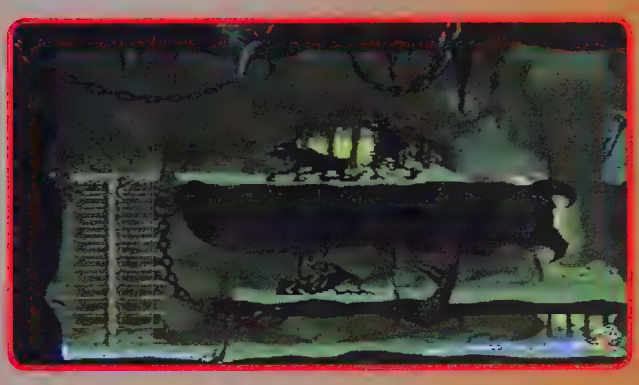
Shadow appesi al soffitto, poi scendete e uccidete la guardia. Quando tutto è calmo proce-



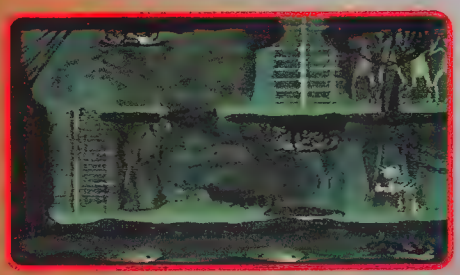


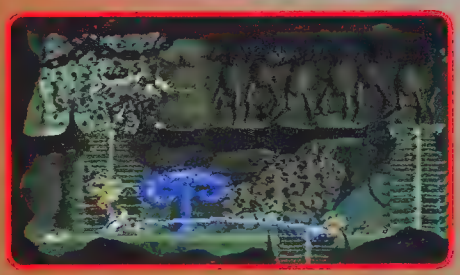
dete al prossimo schermo e uccidete tutti i nemici. Quando la guardia è morta appariranno un po' di Shadow da sotto la scala, colpiteli e poi salite la scala e uscite dallo schermo a destra sulla piattaforma in alto. Ora state entrando nel livello finale del gioco, il vostro compito è quello di raccogliere tutti i pezzi della roccia magica che sono sparsi in giro in modo da potervi liberare del Master of Darkness una volta per tutte. Prima di tutto andate a destra attraverso l'apertura nel prossimo schermo e camminate ancora a destra calciando il primo frammento contro il muro, poi giratevi e portatelo al Servant nello schermo a sinistra.

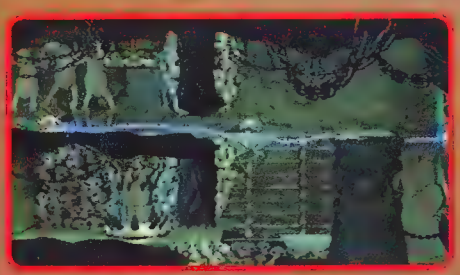
Ora tornate a destra e salite la scala in mezzo allo schermo per arrivare a quello superiore. Qui avanzate verso sinistra accucciati e sparate allo Shadow che vi attacca, quando raggiungete lo schermo seguente fate lo stesso e poi salite la scala a sinistra nello schermo e uccidete i due Shadow in cima. Guardate l'ultimo Shadow dello schermo e scendete nel buco a destra quando esso è a sinistra, poi uccidetelo. Tornate a sinistra strisciando a poi salite ancora una volta alla piattaforma più alta. Correte a destra e saltate quando siete sul bottone argentato. Nel prossimo schermo camminate immediatamente a destra in modo che il tappo non vi colpisca, poi salite la scala sulla destra per andare allo schermo seguente. Appena arrivate in cima uccidete lo Shadow alla vostra destra oppure diventerete la sua cena. Giratevi a sinistra e saltate il buco nella passerella, poi andate allo schermo successivo, dove troverete il secondo frammento della roccia magica. Ora dovete tornare indietro dal Servant. Quindi calciate il frammento a destra e poi giù nel buco che avete saltato poco fa, calatevi giù anche voi e camminate verso destra. Giratevi in modo che il frammento sia alla vostra sinistra, accucciatevi sul bottone d'argento a terra e sparate il frammento verso sinistra, sotto il tappo nel prossimo schermo. Scendete la scala vicino al tappo e andate a sinistra nello schermo successivo, ora abbassatevi e date un colpetto al frammento davanti a voi per mandarlo a sinistra, verso la passerella più bassa vicino alla scala. Ora abbassatevi di nuovo e mandatelo a destra sotto il buco più basso nello schermo seguente, poi continuate a destra e spedite il frammento nel buco in fondo a destra. Saltate giù dopo il frammento, ora ciò che dovete fare è camminare a sinistra dove il Servant sta spettando. Eccellente, manca solo un frammento!



Tornate dove avete trovato l'ultimo frammento della roccia magica e vedrete uno Shadow in fondo allo schermo che cammina a sinistra e a destra su una serie di bottoni che azionano due tappi. Aspettate sulla destra dello schermo finché lo Shadow non si trova sotto di voi e il tappo si alzerà, lasciandovi correre in alto a sinistra dove c'è una scala. Salitela e aspettate finché lo Shadow non si trova di nuovo sotto di voi, così potete oltrepassare il secondo tappo e saltare verso la scala in mezzo allo schermo. Prima di salire, andate a destra e uccidete le due guardie nello schermo seguente, poi tornate alla scala e salite per liberarvi delle pros-

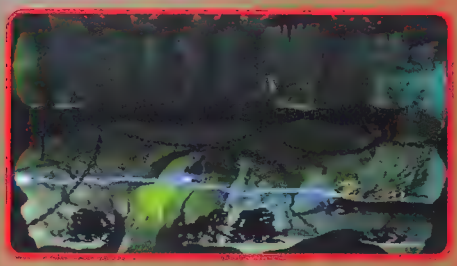


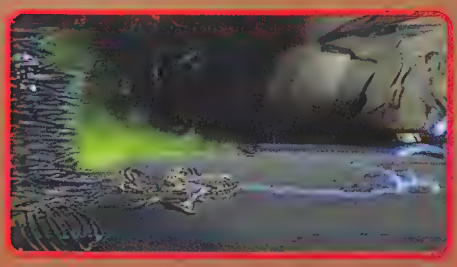




sime due guardie nello schermo di sopra. Quando anch'esse sono morte, salite la scala a sinistra e uccidete altre due guardie, poi azionate il pulsante nella parte in alto a sinistra dello schermo e correte a destra fermandovi nello schermo successivo. Accucciatevi e sparate all'ultimo frammento in modo da spostarlo a destra sul piccolo ascensore che lo trasporta giù alla piattaforma di sotto. Tornate allo schermo precedente a sinistra e scendete tutte le scale, in modo da raggiungere il pulsante che c'è per terra nel livello più basso. Quando lo avete premuto correte a destra nel prossimo schermo e spedite il frammento sul secondo piccolo ascensore in modo che torni al livello superiore. Ora tornate allo schermo precedente e di nuovo salite la scala, azionate il pulsante più alto e correte allo schermo a destra. Abbassatevi e colpite il frammento per spostarlo a destra finché non cade nel buco, poi tornate allo schermo precedente per l'ultima volta e scendete in quello inferiore. Andate a destra nello schermo dove avete ucciso le due guardie prima e calciate il frammento a sinistra. Ora tornate dal Servant, prendendo il tempo quando passate dai tappi (ma non dovrebbe essere un grande problema). Se vi incastrate guardate la parte di soluzione che si riferisce al frammento precedente per aiutarvi.

Quando la scena animata termina, il Servant vi guiderà sinistra oltre la porta; seguitelo nello schermo a sinistra. Continuate allo schermo

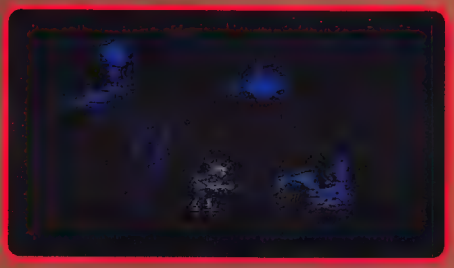




successivo e uccidete le due guardie vicino al tappo. Quando sono morte vedrete un'altra scena animata in cui il Servant cattivo uccide Whisky...
Oh no! Meglio rimettersi in moto, quindi continuate a camminare sotto il tappo che ora è sollevato e scendete nel buco. Uccidete tutti gli Shadow e l'unico Flying Shadow nello schermo successivo e procedete nello schermo inferiore. Ora siete nella parte finale, l'ultimo frammento della roccia magica è solo qualche schermo più avanti. Uccidete le due guardie a destra e continuate nella stessa direzione fino allo schermo seguente, preparatevi alla sfida più impegnativa dell'intero gioco!

Rimanete sulla sinistra dello schermo sulle due zanne di roccia e uccidete tutti gli Shadow nello schermo, liberatevi di quelli che si avvicinano e vi attaccano alle spalle sparando diagonalmente in alto a destra. Spostate il vostro fuoco da destra a destra in basso fino alla diagonale in alto a destra per assicurarvi la vittoria. Quando la strada è libera, avanzate al prossimo schermo a destra. Rimanete sulla piccola crepa a sinistra nello schermo, in questo modo potete vedere gli Shadow che arrivano alle vostre spalle e ucciderli. Quando avrete colpito un paio di Shadow apparirà il Master of Darkness. Ogni tanto alzerà le braccia e vi sparerà un doppia palla di fuoco. I due colpi viaggeranno verso di voi attraverso lo schermo bene o male allo stesso modo dei colpi infuocati delle guardie, quindi dovete prendere il tempo col vostro doppio salto ed effettuarlo appena le palle di fuoco toccano il terreno e iniziano a muoversi. Quando avete ucciso tutti gli Shadow correte al prossimo schermo a destra. Iniziate a sparare a destra agli Shadow, dopo qualche secondo saranno affiancati da due guardie che vi attaccheranno. Questo vuol dire che dovete evitare i colpi doppi del Master e quelli delle guardie. Questo schermo è veramente difficile e probabilmente vi ci vorranno diversi tentativi per completarlo, ma vi abituerete a saltare al momento giusto e vi sembrerà più semplice ogni volta che lo affronterete. Quando lo schermo è vuoto, correte a destra verso il frammento e l'ottima sequenza animata finale del gioco partirà.

Quando l'azione ricomincia sarete nel buio e rumori agghiaccianti ed ombre appariranno intorno a voi. Dovete attaccare una delle presenze spiritiche che appaiono ogni tanto senza colpire le altre. Il fantasma che attaccate deve essere bianco e sembrare una specie di cuscino



con le braccia! Dovete colpirlo più o meno sette volte per completare il livello e il gioco. Comunque state attenti agli altri fantasmi, se vi avvicinate troppo a loro o li attaccate possono uccidervi, quindi tentate di evitarli e concentratevi solamente sul fantasma bianco. Quando la prossima sequenza animata inizia vuol dire che avete completato definitivamente il gioco, quindi tirate il fiato e godetevi il finale e la bella sequenza dei credit. Continuate a guardare, comunque, perché dopo quella potrete vedere un breve cartone animato e di nuovo la sequenza finale, ma questa volta in 3D se avete sottomano degli occhiali appositi. Ben fatto, Andy non ha più paura del buio, spero che vi sia piaciuto giocare ad Heart of Darkness quanto è piaciuto a noi!

Software Universe®

CONSOLES department

PUNTO VENDITA BRESCIA
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030/37.76.199

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA CINISELLO B. - MI
Viale de Vizzi Ang. De Amicis
NUOVA APERTURA

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372/46.34.83

PUNTO VENDITA MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

PUNTO VENDITA GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

ORA AD UN PREZZO SCIOCCANTE!!

L. 299.000

GIOCHI SATURN:
GRANDE ASSORTIMENTO
SIAMO TRA I PIU' FORNITI

L. 299.000

PREZZI IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® DICE NO ALLA PIRATERIA. LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

Sei un rivenditore?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe®?
- Vuoi diventare un Consolles Department® Point?

telefona 02-42.22.684!

SEGA L.299.000
SATURN EU + TOMB RAIDER + PAD + DEMO

SEGA L.319.000
SATURN EU + PAD + WORLD W. SOCCER + DEMO

QUI PUOI USARE VISA Cartasi

VENDITA PER CORRISPONDENZA Tel. 02-42 300 10

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72

CONSOLES department Point

BRESCIA (NUOVA APERTURA)
SOFTWARE UNIVERSE
Via Mameli, 24/b

CREMONA (NUOVA APERTURA)
SOFTWARE UNIVERSE
Corso P. Vacchelli, 33

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

IMPERIA Ventimiglia
GIOCHERIA PA.NI.
Via Mazzini, 9/a

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Cinisello B. (NUOVA APERTURA)
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Comm. "La Fontana"
Viale de Vizzi Ang. De Amicis

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

REGGIO EM. Castellarano (NUOVA APERTURA)
MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

GRUPPO G.R.G. srl - Vendita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Addolorato - Milano

Bomberman World

a cura di Davide Pessach

Bomberman è tornato per la sua ultima e più grande avventura. Dovrete avventurarvi su quattro pianeti (foresta, vento, fuoco e oceano) per recuperare i Blue Crystal e distruggere i malefici boss. Una volta fatto questo, dovrete affrontare lo scontro più duro che Bomberman abbia mai visto: Planet Black. Buon per voi che abbiamo deciso di mettervi a disposizione questa guida...

LE PASSWORD

Ogni livello in Bomberman è accessibile tramite password che possono essere inserite per portarvi direttamente in qualsiasi livello desideriate; in questo modo potete ricominciare da dove avete smesso, o potete barare...è una vostra scelta!

PLANET FOREST		PLANET BLACK	
1-1	8010	5-1	0730
1-2	1180	5-2	2151
1-3	8086	5-3	3562
1-4	2919	5-4	3812
1-5	1021	5-5	2203

PLANET WIND	
2-1	0127
2-2	1220
2-3	1018
2-4	0804
2-5	0714

PLANET FIRE	
3-1	1027
3-2	2413
3-3	3009
3-4	6502
3-5	6809

PLANET OCEAN	
4-1	0627
4-2	8818
4-3	3674
4-4	4891
4-5	0605

Per quelli fra di voi che vogliono ottenere un po' di più dal denaro speso, ecco qualche codice per movimentare un po' di più il gioco e ottenere qualche livello multiplayer in più.

Maniac Mode:	4622
Extra Battle Mode:	4989
Extra Versus Mode:	5656
Battle Royal Mode:	1616

I POWER-UP

Quando uccidete un nemico o fate esplodere un ostacolo, potete ottenere dei power-up utili per trovare tutti i Blue Crystal in ogni livello. Questi power-up danno dei notevoli vantaggi sugli avversari in vari modi. I veterani di Bomberman ne conosceranno già diversi, per gli altri ecco una lista dei più comuni. Tutti appariranno sullo schermo sotto forma di quadrati con immagini sopra a descrivere il power-up come orologi, bombe, pattini; per recuperarli sarà sufficiente camminarci sopra.

BOMBA: Quando Bomberman recupera uno di questi power-up potrà depositare due bombe invece che una. Ogni power-up recuperato aggiungerà una bomba che potrete depositare.

CUORE: Permette a Bomberman di incassare un colpo senza morire, molto utile.

OROLOGIO: Questo power-up congela il tempo in modo da dare la possibilità a Bomberman di uccidere i nemici senza rischiare di esplodere.

FIAMMA: Ogni volta che il nostro eroe raccoglie questo power-up, le sue bombe diventeranno sempre più potenti. Questo significa che potrà attaccare i nemici da una distanza maggiore, il che è decisamente molto utile. Questo è uno dei power-up più comuni nel gioco, insieme ai pattini.

3 BOMBE: Una volta recuperato questo power-up potrete, premendo il pulsante quadrato, depositare una fila di bombe in rapida successione.

PATTINI: Con questo power-up Bomberman si muoverà molto più velocemente in modo da evitare più facilmente i nemici e le bombe.

GUANTONE DA BOXE: Questo power-up vi permette di prendere le vostre bombe e scagliarle contro i nemici.

P-BOMB: La "P" sta per power, dunque state ben lontani dalla bomba o esploderete anche voi!

BOMBERMAN: Semplicemente una vita extra.

CALCIO ALLA BOMBA: Questo power-up permette a Bomberman di calciare le proprie bombe contro gli avversari.

CUORE + BOMBA: Il migliore dei power-up, vi permette di detonare le vostre bombe semplicemente premendo il pulsante "X" invece che aspettare che la miccia si esaurisca, eccellente!

PLANET FOREST

LIVELLO 1

4 CRISTALLI BLU DA RECUPERARE

TEMPO LIMITE: 3 MINUTI

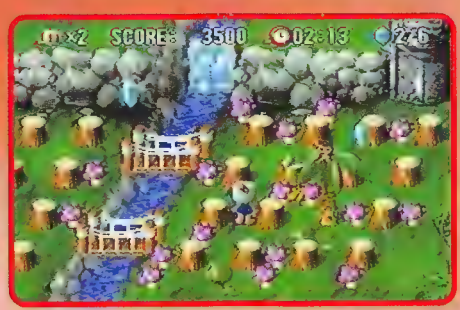
Il primo livello di Bomberman World è qualcosa di più semplice di un livello di introduzione. È veramente facile. Ci sono quattro cristalli blu in questo livello e il tutto prende vita in un solo schermo. Uccidete tutti i nemici in questo livello mentre recuperate i cristalli, ma fate attenzione alla scimmia sull'albero centrale. Se vi avvicinate troppo o rimanete troppo nei pressi dell'albero, inizierà a lanciarvi banane. Il quarto e ultimo cristallo si trova nell'angolo in basso a destra, dietro un nemico. Eliminatelo con una bomba e recuperate il cristallo. Quando avrete recuperato tutti i cristalli, l'uscita nell'angolo in alto a destra si aprirà, usatela per arrivare al secondo livello di Planet Forest.

LIVELLO 1-2

6 CRISTALLI BLU DA RECUPERARE

TEMPO LIMITE: 3 MINUTI

Dalla vostra posizione nell'angolo in basso a sinistra salite per recuperare il primo cristallo sulla sinistra, fate attenzione al verme verde. Ora salite fino in cima e recuperate il secondo cristallo, a questo punto dirigetevi verso il nemico con il cristallo sulla schiena. Una volta recuperato il cristallo, oltrepassate il ponte sul fondo del livello, verso la sezione successiva della mappa. Recuperate il cristallo in fondo allo schermo, quindi salite sull'albero con la scimmia e lasciatele una bomba. Quando la scimmia cadrà dall'albero, piazzatele vicino un'altra bomba e la ucciderete. Recuperate l'ultimo cristallo da dietro l'albero, quindi uccidete tutti i nemici se avete tempo. I vermi verdi sono bersagli molto facili vista la loro lentezza. Se state esaurendo il tempo, semplicemente entrate nella porta nell'angolo in alto a destra per arrivare al livello successivo.

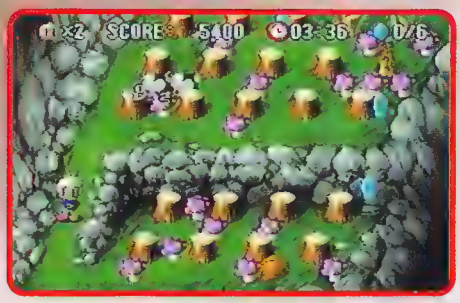


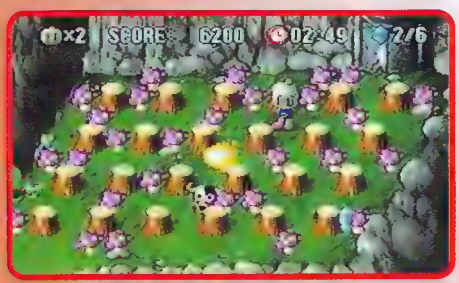
LIVELLO 1-3

6 CRISTALLI BLU DA RECUPERARE

TEMPO LIMITE: 4 MINUTI

Prima di tutto, procedete verso sud sul piccolo sentiero sulla sinistra, quindi passate nell'altra sezione nello schermo sottostante. Recuperate i cristalli blu in basso a destra. Uccidete i nemici che incontrerete e tornate all'area superiore per trovare altri cristalli. A questo punto, bombardate l'albero per mandare il ceppo nella sezione successiva sulla destra e creare così un ponte da attraversare. Una volta arrivati nella sezione successiva, proseguite verso sud ancora verso un'altra piccola sezione nello schermo sottostante che, probabilmente, conterrà altri cristalli blu. Uccidete le talpe per ottenere una ricompensa. Tornate alla sezione principale utilizzando ancora il sentiero. Fate attenzione alle teste di mucca, possono sferrare attacchi letali se siete distratti. Una volta recuperati tutti i cristalli e uccisi tutti i nemici potrete uscire dalla porta in alto a destra. Bene, state per affrontare il primo Boss, buona fortuna!





LIVELLO 1-4

1 CRISTALLO BLU DA RECUPERARE

TEMPO LIMITE: 3 MINUTI

Come in tutti i livelli, dovrete lavorare velocemente per completare la missione nel tempo stabilito. Per sconfiggere il Sub Boss, dovrete attirarlo fuori dalla mappa, quindi avvicinatevi a lui per attirare la sua attenzione e farvi caricare. Non potete colpirlo mentre sta correndo verso di voi, solo dopo il rimbalzo potrete ferirlo. Quando vi starà girando intorno, noterete che è abbastanza intelligente da evitare le vostre bombe, quindi il momento buono per posizionare le bombe è dopo il suo attacco. Una volta colpito due volte con le bombe l'avrete sconfitto e otterrete il suo coniglio giallo e un

cristallo blu che aprirà la porta per il Boss finale di questo livello.

LIVELLO 1-5

NESSUN CRISTALLO BLU DA RECUPERARE

TEMPO LIMITE: 3 MINUTI

Sconfiggere l'albero gigante è probabilmente più semplice di quanto sia stato uccidere il sub boss. Appena entrati nel livello, correte subito di fronte all'albero e sistemante una bomba, quindi spostatevi subito. L'albero utilizza tre percorsi di attacco che sono comunque molto semplici da individuare e ricordare. Quando vi lancerà delle bombe, voi andate semplicemente verso di lui e scaricategli una bomba davanti. Quando vi lancerà le foglie, cercate di evitarle: non vi seguiranno per molto e potete anche

usare le bombe per eliminarle. Il suo attacco finale è costituito da tre palle di fuoco. Un movimento veloce sulla destra o sulla sinistra sarà sufficiente, è anche una buona opportunità per sferrare un attacco. Una volta bombardato tre volte, il Boss finale capitolerà e voi potrete passare al secondo livello.

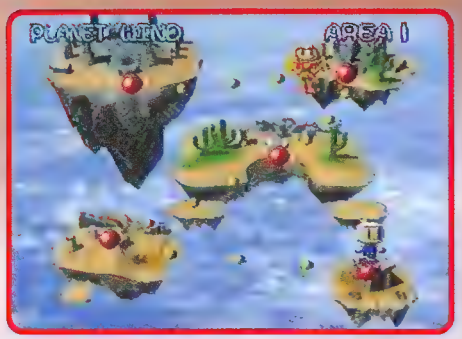
PLANET WIND

LIVELLO 2-1

5 CRISTALLI BLU DA RECUPERARE

TEMPO LIMITE: 5 MINUTI

Prendete tempo per abituarvi al nuovo ambiente di questo mondo. Scoprirete che



dovrete affrontare nuovi nemici in ogni mondo e che questi diventeranno sempre più veloci e potenti. Recuperate i quattro cristalli blu sparsi sulla piattaforma mentre uccidete il maggior numero di nemici possibile. Una volta recuperati i cristalli, andate nell'angolo in basso a destra della mappa e uccidete il nemico con il quinto e ultimo cristallo sulla schiena. Vedrete la porta dell'uscita aprirsi e non dovrete fare altro che attraversarla per arrivare alla vera sfida di questo pianeta.

LIVELLO 2-2

6 CRISTALLI BLU DA RECUPERARE

TEMPO LIMITE: 5 MINUTI

Dalla piccola piattaforma su cui vi trovate, bombardate tutti gli ostacoli fino a trovare un power-up, quindi recuperate il cristallo blu. Osservate la piattaforma mobile sulla destra e saltateci sopra solo quando vedete che l'orologio è lontano. Recuperate i cristalli, spostatevi sulla destra e scendete le scale. Usate le piastrelle mobili per aggirarvi sul fondo dello

schermo uccidendo i nemici e recuperando i cristalli blu, a questo punto proseguite lentamente sulla destra fino ad arrivare all'uscita (l'ultimo cristallo blu si trova nell'angolo in basso a destra, dietro a un nemico). Scoprirete che molti ostacoli contengono dei power-up, quindi bombardateli e recuperate i vari oggetti. Ora potete uscire dalla porta nell'angolo in alto a destra della stanza per arrivare al livello successivo di questo mondo.

LIVELLO 2-3

6 CRISTALLI BLU DA RECUPERARE

TEMPO LIMITE: 5 MINUTI

Dalla piattaforma sulla quale inizierete, scendete sulla sinistra fino in fondo quindi andate a destra per prendere l'ascensore per la piattaforma sotto. Assicuratevi di prendere i power-up, quindi uccidete i nemici per ottenere punti extra. Dopo aver preso l'ascensore, andate subito a sinistra per recuperare un probabile cristallo blu ma fate attenzione ai due Twister che vi possono catapultare in fondo allo schermo. Una volta recuperato il cristallo,

esplorate il resto della piattaforma recuperando tutto quello che troverete e uccidendo tutti i nemici rimbalzanti. Ora tornate alla piattaforma precedente usando l'ascensore ancora una volta, salite e girate a destra per arrivare alla sezione successiva oltre la porta chiusa. Troverete altri cristalli blu in questa sezione ma ve ne mancherà comunque uno, dunque dirigetevi verso sud all'angolo in basso a destra dello schermo, fino a trovare un altro ascensore che vi porterà alla piattaforma finale di questo livello. Recuperate l'ultimo cristallo blu, quindi uccidete i nemici rimanenti sulla piattaforma, uccidetene il più possibile fino al momento in cui dovrete uscire, per farlo raggiungete l'uscita che si trova al centro della grossa piattaforma in cima allo schermo.

LIVELLO 2-4

1 CRISTALLO BLU DA RECUPERARE

TEMPO LIMITE: 5 MINUTI

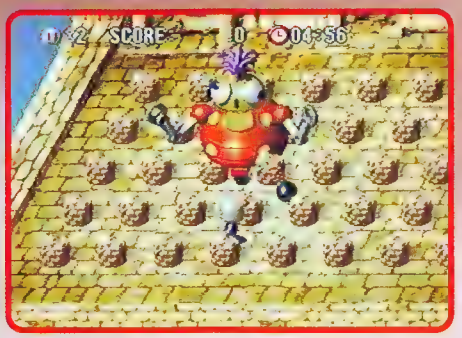
Avrete due opportunità di attaccare questo Sub Boss. Quando si trasforma in Cyclone è abbastanza difficile trovare il giusto ritmo ma è simile al percorso di attacco del Sub Boss di Planet Forest. L'altra opportunità di attacco l'avrete quando si trasporterà da un punto all'altro dello schermo. Quando arriverà a destinazione, sarà ancora lampeggiante e immobile, se riuscite a raggiungerla velocemente potrete depositare una bomba. Dopo averla colpita due volte la uccciderete e potrete recuperare il cristallo blu e passare allo scontro con il Final Boss.

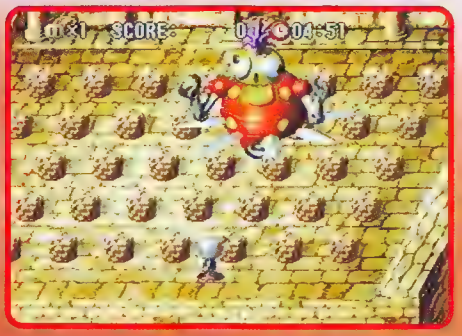
LIVELLO 2-5

NESSUN CRISTALLO BLU DA RECUPERARE

TEMPO LIMITE: 5 MINUTI

Questo Boss può sembrare molto facile da uccidere, vista la lentezza che lo contraddistingue ma non fatevi ingannare: ci sarà un solo attacco sul quale potrete contrattaccare in modo efficace. Quando la sua testa si stacca dal corpo e inizia a rimbalzare è il momento migliore per attaccarlo; semplicemente aspettate che la testa sia abbastanza lontana, quindi avvicinatevi e depositate la bomba, poi scappate. Ripetete l'operazione. Fate attenzione al suo attacco con la lama rotante, è l'unico movimento che compie in velocità e può facilmente chiudervi in un angolo.





PLANET FIRE

LIVELLO 3-1

4 CRISTALLI BLU DA RECUPERARE

TEMPO LIMITE: 5 MINUTI

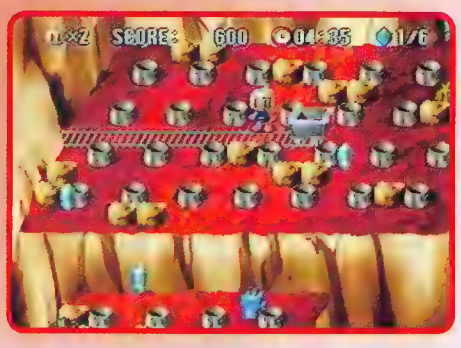
Fate attenzione ai nemici, che adesso hanno dei nuovi tipi di attacco come i proiettili e l'abilità di rigettarvi le bombe. Recuperate i due cristalli blu in questa area e uccidete i nemici anche se non ne avete bisogno (punti extra). Azionate la leva vicino al carrello della miniera depositandoci vicino una bomba per aprire una strada sulla sinistra, quindi saltate sul carrello e usatelo per proseguire. Ora usate un'altra bomba sulla leva per riportarla al centro, saltate ancora una volta nel carrello e usatelo per arrivare alla sezione successiva di questo livello. Uccidete i nemici, quindi recuperate i due ultimi cristalli blu per aprire l'uscita in alto a destra dello schermo e passare al livello successivo.

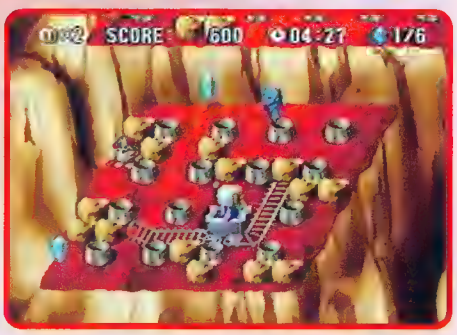
LIVELLO 3-2

6 CRISTALLI BLU DA RECUPERARE

TEMPO LIMITE: 5 MINUTI

Girate un po' nel livello e recuperate tutti i cristalli blu disponibili, uccidete i ragni che incontrerete. Non avvicinatevi troppo a questi ultimi, altrimenti vi imprigioneranno nella loro ragnatela e passerete a miglior vita. Se ci sono dei massi sulla pista sulla sinistra distruggeteli con delle bombe, quindi saltate dentro il carrello per raggiungere la piattaforma sottostante, sul fondo dello schermo. Appena usciti dal carrello, recuperate subito i cristalli blu rimanenti ed eliminate i nemici che vi troverete intorno. Una volta fatta piazza pulita, bombardate le rocce per rivelare qualche power-up che potrà tornarvi utile nel livello successivo. Una volta recuperati tutti gli oggetti disponibili, tornate nel carrello e oltrepassate l'uscita sulla piattaforma precedente.





LIVELLO 3-3

8 CRISTALLI BLU DA RECUPERARE

TEMPO LIMITE: 5 MINUTI

Dalla piccola piattaforma quadrata, su cui vi ritroverete all'inizio del livello, salite fino in cima e prendete l'ascensore per la parte principale del livello. I nemici in questo livello possono sputarvi fiamme da una notevole distanza, quindi avvicinatevi senza farvi vedere, lasciate la bomba e scappate velocemente. State attenti alle buche nel terreno: si allargheranno

quando meno ve lo aspetterete per portarvi sottoterra. Recuperate quanti più cristalli blu potete, quindi dirigetevi sull'angolo in alto a destra e lanciate una bomba di fronte al grosso macigno. Cadrà sulla piattaforma sottostante e fungerà da gradino per la vostra discesa. Una volta arrivati, uccidete subito il nemico che porta con sé il cristallo e tutti i suoi compagni, ora andate a destra e in alto per trovare i cristalli blu rimanenti e un nuovo nemico che si è astutamente travestito da roccia! Una volta eliminatolo, uscite tramite la porta in alto a destra.

LIVELLO 3-4

1 CRISTALLO BLU DA RECUPERARE

TEMPO LIMITE: 5 MINUTI

In questo livello inizia la vera azione! L'attacco principale di questo Boss è costituito da cinque strisce di fuoco che arrivano da tutti i lati del

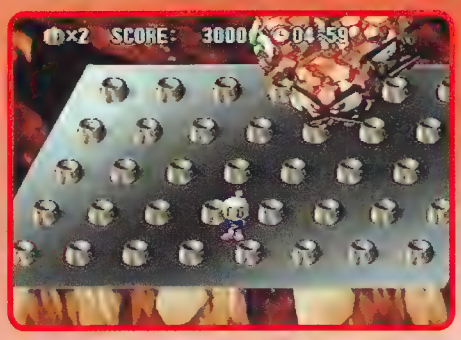
suo corpo mentre si muove sullo schermo. E' molto facile che riesca a intrappolarvi in un angolo, dunque fate attenzione e tenete d'occhio la luce arancione che inizia a lampeggiare appena prima che scagli questo tipo di attacco. Riuscire a colpirlo durante questa mossa è difficilissimo ma non impossibile; la vostra possibilità principale arriva nel secondo percorso di attacco nel quale si ferma e fa uscire il fuoco dal terreno che lo circonda. Potrete avvicinarvi, se siete veloci, e depositare una bomba quando il fuoco inizia a salire, scappate velocemente e dovreste riuscire a colpirlo. Dopo quattro bombe depositate con successo lo avrete battuto, state solo attenti al tempo limite.

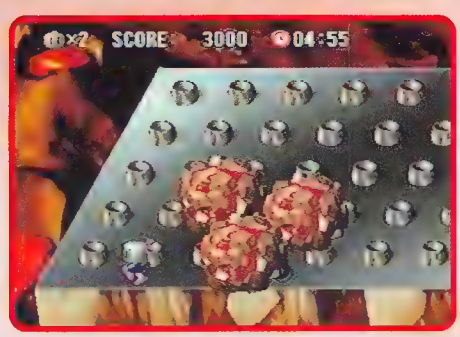
LIVELLO 3-5

NESSUN CRISTALLO DA RECUPERARE

TEMPO LIMITE: 5 MINUTI

Evitare Dagaron non è affatto facile, visto che passa la maggior parte del tempo in aria e le cose che avvengono a terra non lo riguardano. E' anche molto veloce. Aspettate fino al





momento in cui apre gli occhi, atterra e spara palle di fuoco prima di avvicinarvi e lasciargli un regalino: se siete molto veloci potrete cercare di portare un attacco doppio mentre lui sta eseguendo il suo. Se venite sconfitti e perdete tutti i power-up che avete raccolto nel livello precedente, questo Boss diventerà ancora più complesso da battere.
Probabilmente dovrete sacrificare diverse vite per imparare bene i movimenti di questo mostro, prima di uscire vincitori dallo scontro.

PLANET OCEAN

LIVELLO 4-1

4 CRISTALLI BLU DA RECUPERARE

TEMPO LIMITE: 5 MINUTI

Girovagate nella sezione superiore di questo livello "bagnato" per recuperare i cristalli blu nelle vicinanze e abbattere ogni nemico che si avvicinerà troppo. Una volta soddisfatti, andate a sinistra alla tubatura lungo il bordo e bom-

bardate la pianta verde di fronte. Ora lasciate un'altra bomba di fronte alla tubatura in modo che faccia esplodere la pianta che vi impediva di scendere al livello inferiore. Usate i gradini sulla sinistra dello schermo per scendere nella sezione successiva. Uccidete i nemici e recuperate i cristalli blu rimanenti, fate esplodere qualche ostacolo per ottenere dei power-up. Tornate nella sezione superiore e utilizzate l'uscita nell'angolo in alto a destra dello schermo.

LIVELLO 4-2

6 CRISTALLI BLU DA RECUPERARE

TEMPO LIMITE: 5 MINUTI

E' molto importante muoversi velocemente o verrete catturati dal braccio della gru che si aggira nel livello per agguantarvi e riportarvi alla locazione di partenza. Uccidete subito il nemico vicino e recuperate tutti i cristalli blu sulla piattaforma. Usate le due turbine nell'angolo in alto a destra per catapultarvi oltre il buco nella sezione successiva del livello. Uccidete il cattivo che porta il cristallo sulla

spalla, quindi usate le scale per scendere nella sezione finale in cui dovrete eliminare subito il nemico vicino. Girate ancora per il livello, sempre evitando la gru, e recuperate l'ultimo gruppo di cristalli blu prima di uscire dalla porta nell'angolo in alto a destra di questa sezione.

LIVELLO 4-3

5 CRISTALLI BLU DA RECUPERARE

TEMPO LIMITE: 10 MINUTI

I pesci in questo livello sono abbastanza difficili da uccidere ma avete tutto il tempo necessario

per eliminarli tutti e recuperare i cristalli blu nella prima sezione di questo livello. Usate le scale nella sezione destra dello schermo per scendere nella sezione sottostante. Uccidete il pesce più piccolo ma assicuratevi che non siano sommersi o non riuscirete ad ucciderli. Recuperate i cristalli blu dalla sinistra poi proseguite a destra, quindi salite attraverso i tre distruttori temporizzando bene i movimenti. Una volta recuperati gli ultimi cristalli blu dall'area superiore, l'uscita si aprirà permettendovi di procedere al livello successivo, e al Sub Boss di questo mondo.

LIVELLO 4-4

1 CRISTALLO BLU DA RECUPERARE

TEMPO LIMITE: 5 MINUTI

"Molto difficile" è il termine che utilizzerei per descrivere questo Boss, anche se difficilmente può farvi del male. L'unico modo in cui potete capitolare è calpestando le vostre stesse

bombe o nel caso veniate intrappolati dal suo attacco e depositiate una bomba per errore. Il vero problema viene dal tempo che impiegherete a sconfiggerlo, ogni attacco deve avere successo. Quando si trasporta in un'altra area dopo aver attaccato è il momento: appena appare depositate la bomba e scappate, ripetete questa semplice procedura e vincerete. Dopo aver recuperato il cristallo blu, proseguite al Boss finale.

LIVELLO 4-6

NESSUN CRISTALLO BLU DA RECUPERARE

TEMPO LIMITE: 5 MINUTI

Questo enorme calamaro è un nemico veramente duro da battere e uno dei più veloci in assoluto. Appena inizierà a caricarvi, scappate velocemente e rimanetegli lontano fino al momento in cui si fermerà e si preparerà per il suo primo attacco. Quando atterra per lanciarvi le palle è il momento migliore per attaccarlo. Correte dietro di lui e, velocemente, depositate una bomba, a questo punto correte più lontano possibile per avere maggiori probabilità di evitare il suo attacco. Quando siete lontani fate attenzione ai suoi attacchi a distanza. Con un po' di pazienza lo batterete e ciò vi permetterà di accedere al quinto e ultimo mondo.

PLANET BLACK

4 CRISTALLI BLU DA RECUPERARE

TEMPO LIMITE: 5 MINUTI

Questo livello è decisamente facile da completare! Semplicemente girovagate sulla piattaforma uccidendo i nemici che incontrerete e recuperando i quattro cristalli blu che sono sparsi in giro. Troverete l'uscita nella sua posi-

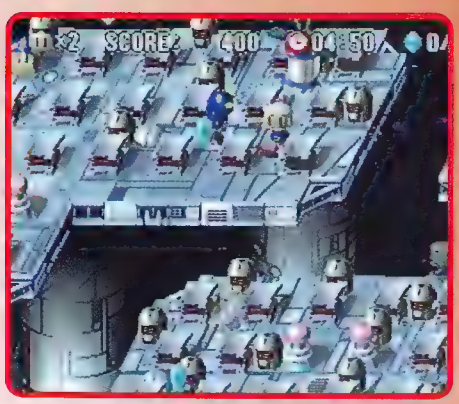
zione abituale, nell'angolo in alto a destra dello schermo. L'unico vero pericolo arriva dai missili. Fate attenzione poiché una volta sistemati con una bomba, l'esplosione avverrà con un leggero ritardo. Usate il resto del tempo disponibile distruggendo gli ostacoli per trovare qualche power-up che vi tornerà molto utile nei livelli finali.

LIVELLO 5-2

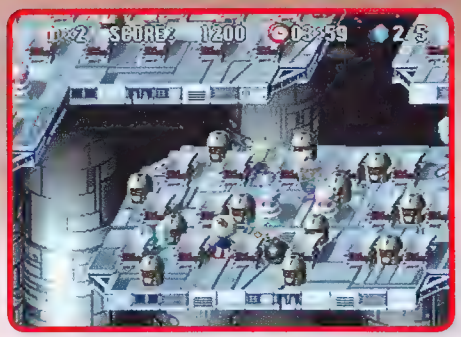
5 CRISTALLI BLU DA RECUPERARE

TEMPO LIMITE: 5 MINUTI

Procedete cautamente verso l'apparecchio elettronico e depositate una bomba per eliminare il primo nemico, quindi camminate temporizzando bene i vostri movimenti per non prendere una scossa. Recuperate i cristalli blu



disponibili e azionate la leva nell'angolo in alto a sinistra. Procedete a destra fino a imbattervi nei satelliti rotanti, posizionatevi sotto uno di questi e lasciatevi trasportare nella sezione successiva. Posizionate una bomba subito sulla piattaforma e preparatevi a difendervi dai nemici vicini. Recuperate un cristallo blu o due, quindi posizionatevi sul trasportatore arancione sulla sinistra per raggiungere un'altra sezione, sotto sulla sinistra. Uccidete i due Bomber-fantasma e recuperate i cristalli prima di usare ancora il trasportatore e tornare alla piattaforma precedente. Una volta lì distruggete i nemici rimanenti e utilizzate l'uscita in alto a destra.



LIVELLO 5-3

6 CRISTALLI BLU DA RECUPERARE

TEMPO LIMITE: 5 MINUTI

Preparatevi a una sfida molto simile alla precedente, con l'aggiunta di nemici più difficili da battere e più lanciamissili a darvi la caccia. Salite per recuperare il primo cristallo blu, quindi procedete a destra oltre la piccola

sezione evitando i lanciamissili. Proseguite sempre verso destra fino all'uscita e recuperate qualche cristallo blu, ora usate il trasportatore per raggiungere la sezione inferiore del livello; qui uccidete tutti i nemici che vi attaccheranno. Una volta tranquilli, recuperate i cristalli blu rimanenti e utilizzate la griglia del trasportatore per tornare alla schermata precedente e usare l'uscita.

LIVELLO 5-4

1 CRISTALLO BLU DA RECUPERARE

TEMPO LIMITE: 10 MINUTI

E' abbastanza semplice evitare gli attacchi di questo avversario. Quando si trova in aria per lanciarvi le sue bombe di liquido, portatevi esattamente sotto di lui e depositate una bomba quando lui si teletrasporta. Dovrete sperare che riappaia nelle vicinanze di una delle sue bombe. Potete provare anche a colpirlo quando sta camminando ma il modo migliore resta farlo quando sta lanciando le bombe. Dopo pochi colpi lo avrete eliminato e sarete pronti per affrontare il Boss finale, l'ultimo del gioco.

LIVELLO 5-5

NESSUN CRISTALLO BLU DA RECUPERARE

TEMPO LIMITE: 10 MINUTI

Il miglior modo di vincere la prima parte dello scontro con il boss finale è aspettare fino a quando il robot inizia a sparare raggi laser dagli occhi. Preoccupatevi di non stare mai fermi o verrete fritti i pochi secondi. Dopo aver colpito il nemico circa cinque volte lo sconfiggerete e accederete alla parte finale dello scontro. Quando la parte superiore del corpo appare, correte subito davanti a lui e depositate una bomba proprio dove le palline verdi stanno roteando. Dopo aver eliminato le tre palline potrete iniziare a colpire veramente il boss. Semplicemente continuate a sfuggire ai

laser e posizionate una bomba ogni volta che ne avete l'opportunità, il tutto fino a quando non lo avrete sconfitto. Complimenti! Avete completato questo divertentissimo gioco, al prossimo Bomberman!

THE GAMES MACHINE
si Rinnova
Nuova Grafica
Nuovi Contenuti
con la
Professionalità
e lo Stile
di Sempre
THE GAMES machine
Tutti i mesi in Edicola.
Igmmail.xol@galactica.it
Anche in versione con CD-ROM
XENIA EDIZIONI
DESIGN: Angelo Bellafante - MILANO

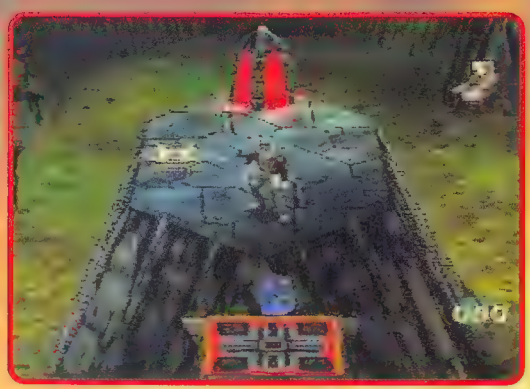
PITFALL 3D

A cura di Davide Pessach

In questa parte finale della nostra guida completa all'epica avventura di Harry proseguiremo attraverso gli ultimi quattro livelli, mostrandovi dove trovare i power-up e i lingotti d'oro; quindi affronteremo il boss finale, Scourge.

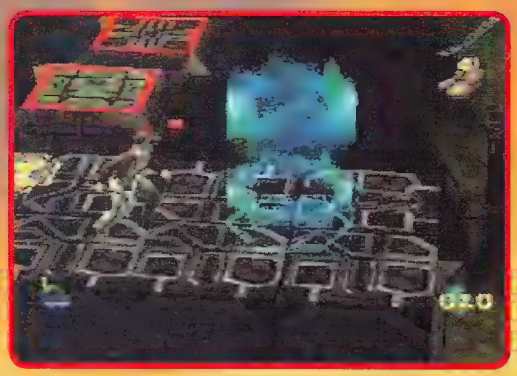
LIVELLO 8
THE CELL BLOCKS

Obiettivo: Attivare le leve per abbassare tutti i ponti di sicurezza.



Aprite le strutture rosse all'inizio di questo livello e le altre che incontrerete durante tutto il quadro per rivelare cristalli di salute e altri oggetti nascosti. Saltate a sud attraverso le piattaforme per recuperare il power-up per armi, quindi tornate alla piattaforma iniziale e usate la piattaforma di salto per proseguire alla piattaforma successiva. Usate la piattaforma di salto successiva e procedere attraverso le piattaforme mobili fino al segno e al simbolo Moku, quindi continuate verso nord lungo il sentiero fino all'Earth Soldier. Distruggete il soldato e recuperate il lingotto prima di tornare al segno precedente.

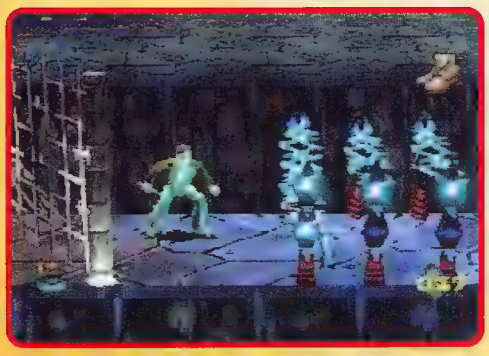
Proseguite verso est e attraverso il burrone, quindi usate la serie di piattaforme cadenti per oltrepassare la pozza di acido. Usate le colonne e le liane per raggiungere la piattaforma successiva e il simbolo Moku quindi, una volta attivato il simbolo, usate la liana successiva per raggiungere il revitalizzatore. Usatelo se necessario, a questo punto utilizzate il gancio per portarvi sulla piattaforma opposta. Distruggete velocemente la torretta per evitare danni, quindi proseguite lungo il sentiero e distruggete la seconda torretta. Eliminate il Fire Djin che si trova più in avanti sul sentiero, quindi procedete al save point e tirate l'anello per abbassare il ponte di sicurezza.



Proseguite attraverso il ponte e distruggete l'Earth Soldier, quindi aprite le strutture rosse per recuperare un cristallo della salute e una vita extra. Una volta attivato il simbolo Moku, usate il blocco per raggiungere il power-up per armi che si trova dietro il revitalizzatore; a questo punto tornate alla sponda precedente e proseguite verso ovest per utilizzare il blocco successivo e saltare diagonalmente verso il power-up per armi. Proseguite verso ovest lungo il sentiero verso la pedana di legno, quindi usate la piattaforma per saltare sull'altro lato dello steccato, ora entrate dalla porta d'oro per raggiungere l'area segreta e il lingotto d'oro. Facendo molta attenzione, recuperate il lingotto da sopra la pozza di acido prima di tornare al segno precedente.

Continuate verso est fino alla seconda porta d'oro ed entrate. Una volta all'interno, uccidete l'Earth Soldier e recuperate gli oggetti, prima di tornare fuori e recuperare il power-up per armi dal blocco che si trova sulla destra del ponte di legno. Procedete verso est verso il blocco successivo ed usatelo per saltare oltre lo steccato dove troverete un lingotto d'oro, quindi tornate oltre lo steccato e oltrepassate la porta d'oro successiva a est. Fate un giro per la stanza per recuperare la vita extra quindi uscite e proseguite verso est verso il segno seguente e poi a nord fino al portale, entrate.

Recuperate il simbolo Moku da sopra il segno e distruggete l'Earth Soldier quando appare prima di procedere cautamente lungo il sentiero e oltre i campi elettrificati verso il revitalizzatore, usatelo se necessario. Entrate dalla porta d'oro e recuperate il simbolo Moku prima di distruggere il Fire Djin ed aprire le strutture rosse sulla destra; quindi saltate diagonalmente attraverso il burrone per raggiungere la piattaforma sull'altro lato del recinto.



Procedete cautamente oltre i campi elettrificati e recuperate la vita extra, quindi tornate alla piattaforma precedente e tirate l'anello per abbassare il ponte di sicurezza prima di attraversarlo verso il save point.

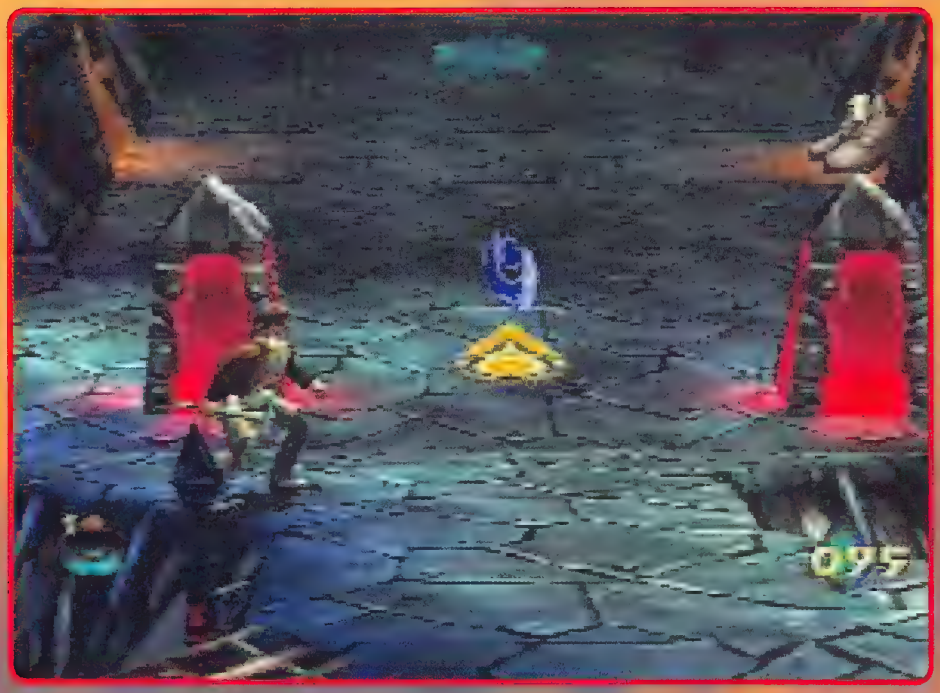
Entrate dal portale d'oro e uccidete l'Earth Soldier, quindi salite sul tavolo e saltate in alto per recuperare il power-up per armi, prima di dirigervi oltre la porta d'oro sul lato opposto. Procedete verso nord e salite sulle piattaforme mobili, usatele per raggiungere la piattaforma opposta, ricordatevi di abbassarvi quando passate vicino agli ostacoli. Una volta sull'altro lato, aprite la struttura rossa per scoprire una vita extra, quindi recuperate il simbolo Moku da sopra il segno. Procedete verso ovest e usate le piattaforme volanti per raggiungere il simbolo Moku sul lato opposto.

Continuate a usare le piattaforme volanti fino a raggiungere il simbolo Moku successivo e il revitalizzatore. Usate il revitalizzatore e il save point se necessario, quindi tirante il gancio per abbassare il ponte di sicurezza. Attraversate il ponte ed entrate nel portale d'oro, quindi correte avanti ed uscite velocemente dalla porta sul lato opposto prima che la torretta possa colpirvi. Recuperate il simbolo Moku dal segno e correte sulla destra per recuperare il power-up per armi nascosto dietro ai blocchi; ora tornate al segno e proseguite. Usate le piattaforme mobili e statiche per attraversare la pozza di acido, quindi recuperate il simbolo Moku dal segno sulla sponda.

Seguite il segno dentro il portale d'oro e uccidete il Fire Djin, prendete il paranco appeso ad una piattaforma sul lato nord della stanza. Issatevi e saltate sulla destra per raggiungere una piattaforma con un power-up per armi nell'angolo. Usate i blocchi a sud per tornare a

livello-terra, quindi lasciate la stanza attraverso l'altro portale e recuperate il simbolo Moku dal segno.

Saltate sopra ai blocchi dalla piattaforma di legno, quindi lasciatevi cadere e distruggete i Bornswag prima di saltare sul blocco a nord. Saltate sulla sinistra e agganciatevi al paranco, issatevi e recuperate il simbolo Moku dal segno. Entrate nel primo portale d'oro sulla destra ed eliminate il Fire Djin, quindi salite sul tavolo tra le colonne e saltate in alto per prendere il power-up per armi. Dirigetevi nell'an-



golo sud-est della stanza e tirate l'anello per abbassare il ponte di sicurezza, ora uscite dalla stanza e utilizzate il revitalizzatore al centro dell'area, se necessario.

Entrate dall'altro portale dorato sulla destra e distruggete i Bornswag, quindi girate intorno alla colonna nell'angolo nord-est della stanza

per recuperare la vita extra nascosta. Uscite dalla stanza e proseguite attraverso il ponte di sicurezza, quindi usate la possibilità di salvare al prossimo segno prima di proseguire avanti e sulla sinistra e recuperare il simbolo Moku dal segno successivo.

Posizionatevi sulla piattaforma di salto e usate i gruppi di piattaforme cadenti per raggiungere la pedana di legno, quindi correte attraverso il sentiero di legno sulla destra ed eliminate il Fire Djin, prima di continuare avanti e recuperare il simbolo Moku dal segno. Saltate sulle piattaforme cadenti per oltrepassare il burrone, ora posizionatevi sulla piattaforma di salto e usate l'anello per scendere. A questo punto proseguite verso sud sul sentiero stretto per trovare un power-up per armi, ora salite sulla piattaforma di legno a sud del segno e saltate verso nord per atterrare dietro lo steccato.

Posizionatevi sulla piattaforma di salto e saltate di piattaforma in piattaforma mentre evitate le presse, quindi recuperate la vita extra dalla pedana successiva, prima di usare il gruppo seguente di piattaforme per raggiungere la sponda lontana. Proseguite verso nord dal portale d'oro e saltate oltre il burrone sulla sinistra per raggiungere la sponda nascosta. Seguite le pedane lungo il lato nord della stanza per raggiungere il lingotto d'oro, quindi tornate al portale d'oro ed entrate.

Eseguite una serie di salti sulla sinistra per raggiungere l'area con la vita extra, il power-up per armi e diversi cristalli di salute; ora tornate alla piattaforma di legno vicino al segno. Scendete dalla piattaforma sul blocco, quindi saltate giù e procedete a sud per trovare il lingotto d'oro.

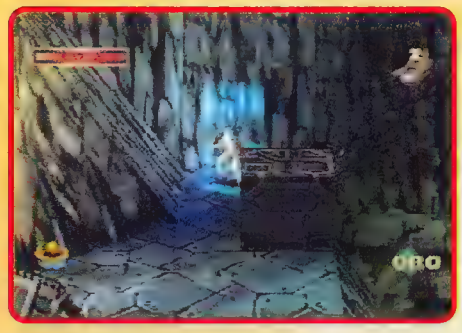
Risaltate sul blocco e usate il paranco per issarvi sulla piattaforma, quindi entrate dal portale d'oro e recuperate il simbolo Moku dal segno.

Una volta dentro, localizzate il blocco sul lato destro dell'area, ora prendete il power-up per armi nascosto vicino al blocco.

Saltate sul blocco e saltate ancora sulla destra per raggiungere un paranco. Issatevi sulla pedana, quindi recuperate il power-up per armi prima di tornare sul pavimento. Usate i tre blocchi al centro dell'area per raggiungere il segno con il simbolo Moku.

Saltate sulla sinistra e usate la piattaforma per raggiungere la pedana successiva, quindi distruggete l'Earth Soldier e usate il revitalizzatore, se necessario. Saltate sul blocco e usate i gruppi di piattaforme per raggiungere il paranco, ora issatevi sulla pedana e saltate oltre i campi elettrificati quando l'arco superiore è spento.

Uccidete l'Earth Soldier successivo quindi proseguite lungo la pedana e recuperate il simbolo Moku da sopra il segno. Usate le piattaforme mobili e quelle cadenti per raggiungere la pedana seguente, quindi correte sulla destra e uccidete il Fire Djin prima di tirare l'anello per abbassare il ponte di sicurezza. Correte sulla sinistra e abbattete l'altro Fire Djin, quindi tirate l'anello per abbassare i ponti di sicurezza rimanenti. Ultima cosa, proseguite oltre i ponti e usate l'uscita per completare il livello.



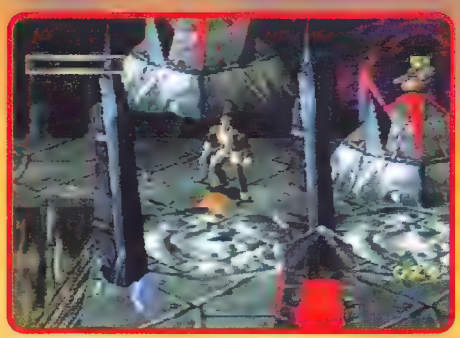
LIVELLO 9
LIFE EXTRACTION PLANT

Obiettivo:
Distruggere ogni estrattore.

Seguite il sentiero che porta a ovest quindi, quando avrete raggiunto la torretta, distruggetela per trovare un lingotto d'oro. Continuate a seguire il sentiero fino alla piattaforma di salto e poi sulla piattaforma di legno; ora entrate dal portale dorato per raggiungere il simbolo Moku vicino al doppio segno.

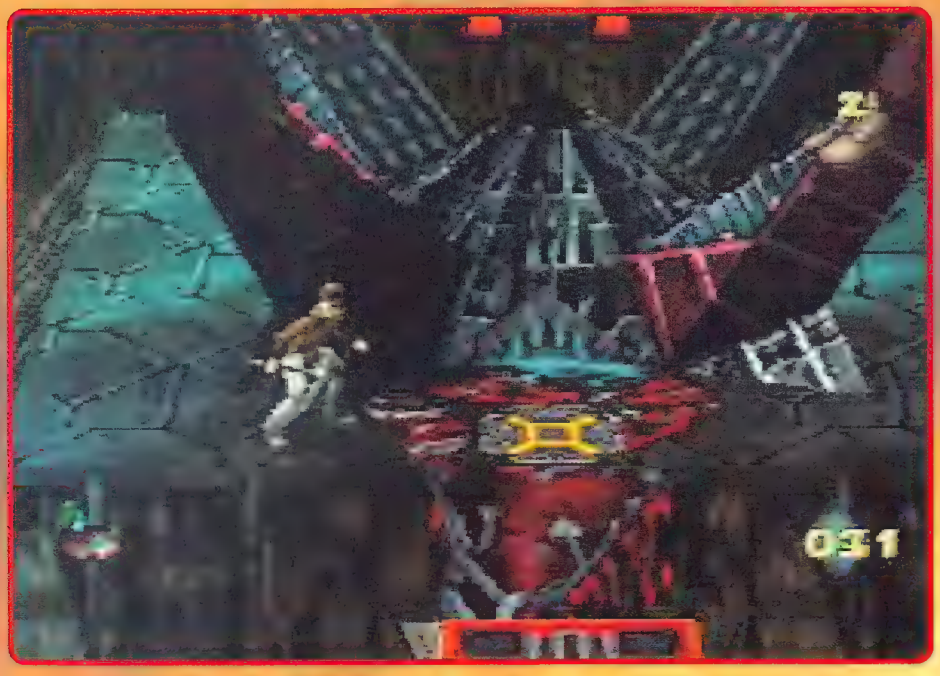
Saltate sulle piattaforme mobili e usatele per raggiungere la sponda successiva, ricordate di abbassarvi quando incontrate le arcate e colpite gli Imp che appariranno, inoltre saltate per evitare i campi elettrici. Prendete il simbolo Moku e proseguite lungo la sponda, rompete la colonna per trovare un power-up per armi prima di entrare dal portale dorato a ovest. Uccidete il Bornswag, quindi colpite la colonna successiva per rivelare e recuperare una vita extra. Uccidete il Bornswag successivo, quindi procedete, cautamente, oltre le presse.

Seguite la sponda e uccidete l'altro Bornswag, quindi correte oltre le presse per recuperare il lingotto d'oro prima di aprire la colonna vicina e trovare un altro lingotto. Scivolate sotto la pressa più lenta per tornare sulla sponda, quin-



di proseguite verso est e recuperate il power-up per armi nascosto nella colonna. Entrate nel portale dorato e prendete il simbolo Moku dal segno.

Usate le piattaforme e l'anello per raggiungere la pedana centrale, quindi colpite la sezione rossa lampeggiante del macchinario per distruggerlo. Usate il save point nell'angolo sud-est se necessario, quindi posizionatevi sulla



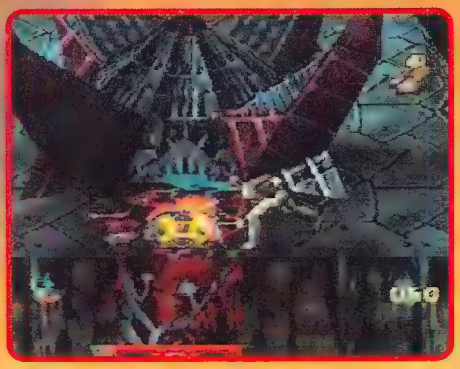
piattaforma di salto ed utilizzate la serie di piattaforme per tornare al doppio segno precedente. Usate il portale dorato per tornare alla locazione iniziale, quindi procedete lungo il primo sentiero che porta a nord e recuperate il simbolo Moku dal segno.

Entrate dal portale d'oro per trovare un altro simbolo Moku su un doppio segno, quindi correte avanti sulla piattaforma di salto e uccidete

l'Imp. Usate gli anelli a ovest per attraversare la pozza d'acido, quindi correte e saltate oltre le presse per raggiungere il prossimo segno e il simbolo Moku. Saltate sul gruppo di piattaforme cadenti e ignorate quella stabile (quando appare), invece continuate a saltare verso nord. Proseguite dopo aver raggiunto la terra ferma e usate gli anelli per raggiungere il portale d'oro; ora entrate e recuperate il power-up per armi dalla prima colonna. Oltrepassate la linea di campi elettrici e uccidete il Bornswag.

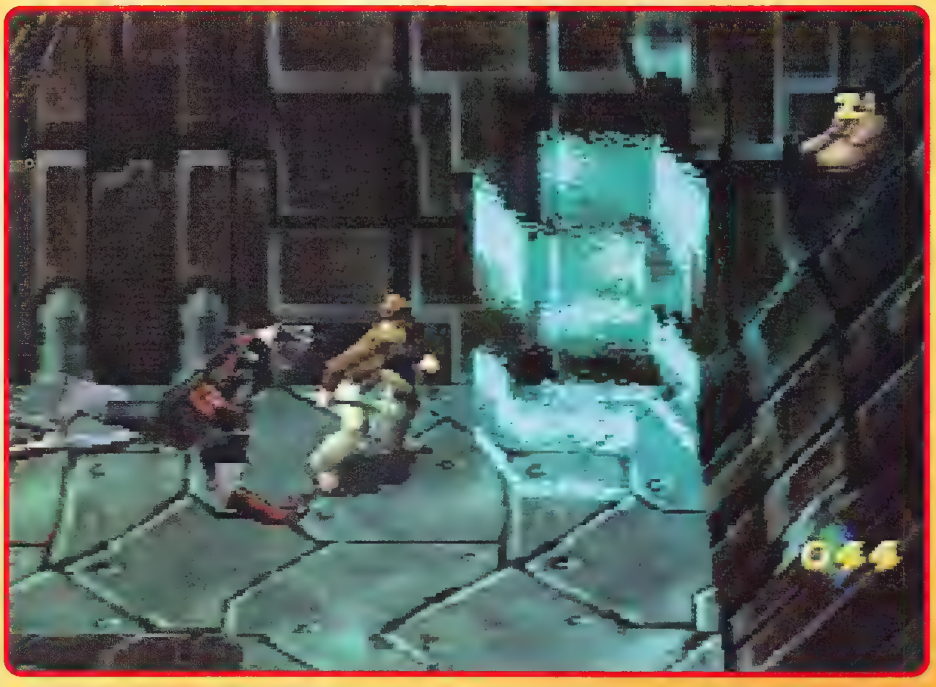
Usate il revitalizzatore, quindi correte oltre la pressa che si trova a sud per trovare un lingotto d'oro. Tornate al revitalizzatore e seguite il sentiero a nord, eliminate il Bornswag prima di prendere la vita extra. Tornate ai gruppi di piattaforme cadenti, questa volta saltate sulla piattaforma stabile quando appare. Seguite il gruppo seguente di piattaforme cadenti per raggiungere la sponda successiva, ricordatevi di recuperare la vita extra. Prendete il simbolo Moku dal segno in questa locazione e usate il revitalizzatore se necessario.

(foto Pitfall 3D 161)
Correte cautamente oltre la linea di presse, quindi distruggete l'estrattore prima di usare il save point. Posizionatevi sulla piattaforma di salto e utilizzate le piattaforme mobili per raggiungere la sponda successiva, quindi recuperate il simbolo Moku dal segno. Usate il gruppo successivo di piattaforme mobili e sponde per



tornare al doppio segno precedente, quindi entrate dal portale dorato per tornare a sud della locazione di partenza.

Procedete verso est oltre l'uscita bloccata, quindi proseguite lungo il sentiero successivo che porta a nord. Prendete il simbolo Moku dal segno, quindi entrate dal portale dorato e correte oltre il doppio segno. Usate le piattaforme mobili per raggiungere il segno successivo e il simbolo Moku, quindi proseguite avanti e



CONSOLEMANIA

Colorata, divertente, esuberante, ma al tempo stesso attenta, aggiornata ed esauriente è la rivista dedicata al mondo delle console più venduta in Italia.

- SEGA
- NINTENDO
- SONY
- 3DO

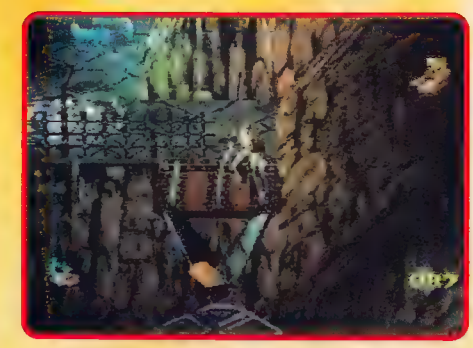
BELLAFANTE DESIGN-MILANO

XENIA EDIZIONI

HTTP://WWW.XENIA.IT

distruggete il Bornswag. Entrate nel portale dorato successivo a est del segno, quindi correte oltre la linea di presse ed eliminate il Bornswag prima di recuperare il power-up per armi a nord. Ora dirigetevi a est dietro ai blocchi per raggiungere un revitalizzatore, a questo punto oltrepassate la pressa a sud e saltate dalla pedana di legno alla piattaforma con il lingotto d'oro.

Tornate al revitalizzatore e saltate sui gruppi di blocchi a ovest per trovare un altro lingotto d'oro, quindi uscite dalla stanza dal portale dorato e seguite il segno e le piattaforme per raggiungere la sponda successiva. Proseguite oltre i campi elettrificati e il Bornswag, distruggete la torretta per trovare un altro lingotto. Proseguite avanti e distruggete l'estrattore prima di usare il save point.



Posizionatevi sulla piattaforma di salto e utilizzate i gruppi di piattaforme per tornare al doppio segno, poi tornate alla locazione di partenza. Procedete a est, quindi a sud per raggiungere un altro portale dorato e il simbolo Moku sopra il doppio segno. Usate i gruppi di piattaforme mobili e quelle cadenti per oltrepassare i campi elettrici e recuperare il simbolo Moku da sopra il segno sulla sponda più lontana. Saltate sulla destra e muovetevi cautamente oltre le presse, quindi usate le piattaforme per raggiungere il segno seguente e il simbolo Moku.

Ignorate il segno per adesso e utilizzate le piattaforme sulla destra per raggiungere la terra ferma, entrate dal portale dorato e seguite il sentiero verso l'angolo nord-est della stanza. Colpite la colonna per trovare un altro lingotto d'oro, quindi colpite la colonna a nord del portale per trovare una vita extra. Tornate al segno precedente quindi procedete verso ovest e oltre le presse per distruggere l'estrattore.

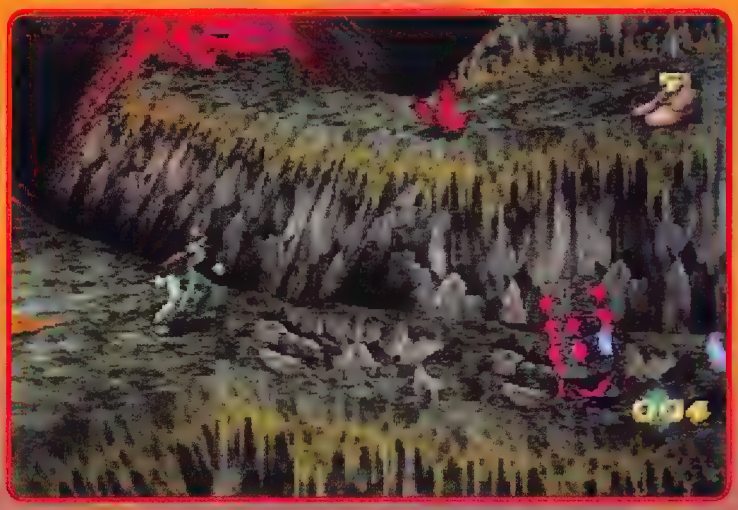
Usate il save-point se necessario, posizionatevi sulla piattaforma di salto e utilizzate le piattaforme per scendere verso l'acido.

Saltate sui blocchi, usate le liane per arrivare alla piattaforma successiva, ora distruggete l'Imp prima di saltare sulle piattaforme cadenti per tornare al doppio segno.
Ora tornate alla locazione iniziale quindi procedete verso nord, usate il save point prima di usare l'uscita.

LIVELLO 10
THE DARK VALE

Obiettivo: Trovare l'uscita.

Saltate a sud dalla locazione iniziale per trovare una serie di piattaforme e usatele per raggiungere la sponda, sulla quale si trovano un Earth Soldier, un power-up per armi e una vita extra. Tornate alla locazione di partenza, oltrepassate il segno prima di saltare sul gruppo di piattaforme successivo. Fermatevi sulla sesta piattaforma e aspettate la liana verde scuro che apparirà da destra. Usatela per oltrepassare la pozza di lucense. Mentre vi trovate sopra la pozza noterete che continuerete ad accelerare nella direzione in cui siete rivolti, questo renderà la navigazione ancora più complessa. Recuperate gli oggetti che trovate nell'area prima di tornare alle piattaforme ed utilizzarle per raggiungere la sponda seguente.
Le palle chiodate volanti qui e in altri luoghi nel livello non possono essere distrutte, dunque dovrete evitarle a ogni costo. Saltate sulla piattaforma (si sta disintegrando) che si trova sopra il burrone per recuperare una vita extra, quindi proseguite avanti e recuperate il simbolo Moku da sopra il segno.
Aprite i cristalli rossi qui e in altri punti del livello per trovare power-up per armi e altri oggetti utili.



Proseguite avanti e poi a nord (invece che a est verso il segno). Eliminate il Bornswag e saltate oltre il campo elettrico, quindi distruggete la ventola rossa e quella argento sulla tubatura per trovare un lingotto d'oro. Usate il revitalizzatore a sud se necessario, quindi tornare al segno precedente e seguitelo verso est. Saltate sopra il rullo e ignorate l'Earth Soldier, quindi usate le piattaforme che si sbriciolano per attraversare il burrone.

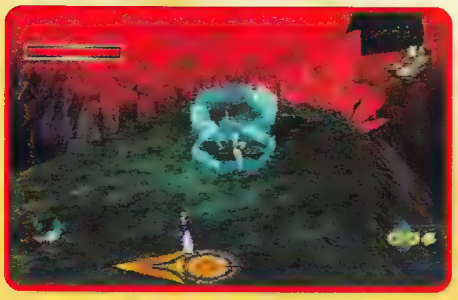
Saltate sul rullo successivo, quindi proseguite verso la pedana successiva e uccidete l'Earth Soldier prima di saltare oltre il campo elettrificato. Distruggete il gruppo di cristalli a nord del campo elettrificato, quindi saltate sui gruppi di piattaforme sulla sinistra per raggiungere la sponda nascosta. Uccidete il Bornswag, dirigetevi a sinistra fino al campo di lucense.
Recuperate tutti gli oggetti in zona prima di tornare al campo elettrificato. Correte verso sinistra e saltate sui rulli, quindi prendete il simbolo Moku dal segno successivo.

Proseguite avanti ed eliminate l'Earth Soldier, quindi usate il revitalizzatore vicino prima di distruggere la ventola sulla tubatura ad est per recuperare un altro lingotto d'oro. Andate a ovest e oltrepassate il lucense, quindi saltate sui rulli e dirigetevi a nord.
Recuperate la vita extra nascosta dietro la colonna, quindi correte oltre il gruppo di rulli successivo e uccidete l'Earth Soldier.

Oltrepassate il lucense e un altro rullo quindi saltate oltre il campo elettrificato e recuperate il power-up per armi che si trova a est.
Oltrepassate ancora il lucense e saltate oltre il campo elettrificato successivo, saltate oltre i rulli e il campo elettrificato seguenti per raggiungere il segno e il simbolo Moku.

Posizionatevi sulla piattaforma di salto e utilizzate i gruppi di piattaforme per raggiungere la sponda successiva, poi distruggete l'Earth Soldier prima di saltare oltre il campo elettrificato e i rulli a nord del segno. Dirigetevi verso la fine della tubatura per recuperare il lingotto d'oro dalla ventola, quindi scendete la rampa per raggiungere la grossa pozza di lucense. Recuperate gli oggetti in questa locazione prima di tornare all'ultimo segno. Procedete a nord-ovest per raggiungere il simbolo Moku e il segno.

usate il revitalizzatore vicino al segno se necessario, quindi aprite i cristalli vicini per trovare una vita extra. Correte a ovest e saltate oltre i rulli, quindi salite sulla piattaforma nell'area con il triplo rullo. Saltate oltre i gruppi di campi elettrici e seguite il sentiero per trovare una vita extra e un'altra grossa pozza di lucense e diversi oggetti. Usate il revitalizzatore, quindi tornate nell'area principale usando la piattaforma di salto vicina per raggiungere le varie piattaforme e sponde. Proseguite verso ovest rispetto al triplo rullo ed eliminate l'Earth Soldier, quindi scivolate giù dalla rampa e utilizzate l'uscita per completare il livello.

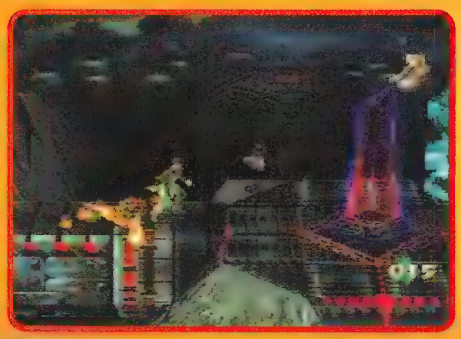


LIVELLO II
THE CRYSTAL MATRIX

Obiettivo:
Distruggere tutti i cristalli.

Inizierete da una pedana centrale che contiene l'uscita del livello (chiusa), due segni e un simbolo Moku.
Proseguite oltre il segno verso ovest e saltate alla pedana successiva, evitate le fiamme mentre usate il revitalizzatore. Andate nell'angolo sud-est della pedana e saltate oltre il burrone, quindi correte oltre le fiamme e seguite il sentiero fino al simbolo Moku sopra il doppio segno.

Procedete sulla piattaforma di salto a sud e saltate oltre le fiamme. Usate i gruppi di piattaforme per raggiungere la pedana con il Fire Djin, distruggetelo e recuperate la vita extra.
Seguite la tubatura a sud e distruggete il cristallo, quindi usate il save point se necessario.



Tornate alla pedana dove avete sconfitto il Fire Djin, dirigetevi a nord e salite sulla piattaforma che apparirà. Proseguite verso est per raggiungere un'altra tubatura sorvegliata da un paio di Fire Djin, salite velocemente sulla tubatura ed eliminate i due nemici. Recuperate la vita extra e utilizzate la health station ad est della tubatura. Distruggete il cristallo e utilizzate il save point prima di tornare al doppio segno.

Saltate sulle piattaforme a ovest per raggiungere la sponda con due segni vicini, quindi saltate verso sud e oltre le due ventole per raggiungere la tubatura. Seguite la tubatura quando si ramifica verso sud per trovare il cristallo successivo, distruggete il cristallo e utilizzate la possibilità di salvare; ora tornate al luogo in cui la tubatura si ramificava e seguite la diramazione ad ovest. Fermatevi alla striscia rossa appena prima dell'ultima sezione di tubatura e volgetevi a sud, ora saltate oltre il burrone per raggiungere la cima della struttura stretta che contiene un lingotto d'oro. Saltate

indietro sulla tubatura e proseguite verso ovest per trovare una vita extra, prima di tornare alla pedana con i segni vicini. Usate la piattaforma a ovest e saltate sulla liana. Usate le liane a ovest per raggiungere la sponda con il cristallo successivo, distruggetelo e utilizzate il revitalizzatore e il save point.

Seguite la tubatura a nord e sconfiggete il Fire Djin, fermatevi sulla striscia rossa e saltate sulla piattaforma che si disintegra. Saltate velocemente a est per trovare un lingotto d'oro prima di tornare sulla tubatura. Proseguite

verso nord e saltate oltre la linea di ventole infuocate per raggiungere un'altra sponda con un cristallo. Recuperate la vita extra prima di distruggere il cristallo e utilizzare il save point.

Procedete a sud ed eliminate i due Fire Djin, quindi posizionatevi sulla piattaforma di salto e utilizzate le piattaforme per tornare alla sponda con i segni vicini. Tornate alla locazione di partenza e vedrete l'uscita liberata per metà: seguite la direzione in cui punta il segno (est dell'uscita) per raggiungere la sponda successiva. Ancora una volta, evitate le fiamme mentre vi avvicinate al revitalizzatore. Salite sulla sezione di tubatura corta a sud del revitalizzatore, quindi usate i gruppi di piattaforme volanti per raggiungere la sezione successiva. Saltate sulla linea di piattaforme per raggiungere la tubatura quindi spostatevi a sud per raggiungere il doppio segno con il simbolo Moku.

Correte a est e uccidete il Fire Djin, quindi oltrepassate il segno e utilizzate la piattaforma di lancio per raggiungere la sponda seguente. Eliminate il Fire Djin prima di proseguire ad est

sulle piattaforme. Saltate su una tubatura che contiene un altro gruppo di segni doppi, quindi correte a nord e distruggete velocemente il Fire Djin prima di recuperare il lingotto d'oro che sta sorvegliando. Seguite la direzione in cui punta la freccia (est), quindi andate a nord

all'incrocio per raggiungere la sponda sorvegliata da un altro Fire Djin. Eliminatelo e distruggete il cristallo prima di usare il revitalizzatore e il save point.

Tornate al doppio segno precedente e correte al margine sud. Recuperate la vita extra, quindi saltate sulla pedana di salto e lanciatevi sugli anelli che appaiono a ovest.

Dirigetevi a nord dopo essere atterrati sulla pedana successiva per raggiungere un lingotto

d'oro su una sponda con le fiamme, usate la piattaforma che si muove verso ovest per trovare il cristallo successivo. Aprite il cristallo prima di recuperare il power-up per armi e utilizzare il save point.

Tornate sulla piattaforma mobile e passate alla piattaforma che si muove verso sud quando appare, quindi usate le piattaforme che seguono per tornare alla tubatura.
Proseguite fino alla piattaforma di salto a nord del doppio segno, quindi usate le piattaforme per tornare a ovest. Usate la piattaforma di lancio per raggiungere il doppio segno con il simbolo Moku.

Dirigetevi a ovest e correte nel cerchio per recuperare la vita extra e il power-up per armi, proseguite a ovest e fermatevi al doppio segno. Seguite la freccia che punta a sud per trovare una sponda con un cristallo.

Aprite il cristallo e utilizzate il save point, tornate al doppio segno e seguite la freccia che punta a ovest. Correte oltre le guardie volanti e recuperate la vita extra alla fine della tubatura, quindi oltrepassate il burrone a nord utilizzando le piattaforme. Aprite il cristallo e utilizzate revitalizzatore e save point, se necessario, quindi salite sulla piattaforma di salto e saltate sui gruppi di piattaforme che seguono per raggiungere la sponda successiva e il cristallo. Aprite il cristallo finale e utilizzate il save point. Proseguite verso est sulla tubatura corta e saltate verso sud sulla piattaforma che si sbriciola, usate le piattaforme che seguono per tornare alla tubatura. Correte verso sud per raggiungere un doppio segno, quindi dirigetevi verso

est per tornare al doppio segno con il simbolo Moku. Proseguite verso nord e tornate alla locazione di partenza, usate l'uscita per completare il livello.

BOSS
THE SCOURGE

Per iniziare la battaglia finale, saltate di piattaforma in piattaforma mentre evitate le granate lanciate dal boss. L'obiettivo è colpire lo Scourge mentre la piattaforma su cui si trova è al livello più basso – il tempismo è tutto.

Saltate di piattaforma in piattaforma in modo da evitare le granate e cercate di posizionarvi sulla piattaforma centrale quando lo Scourge è in basso. Una volta arrivati, saltate velocemente oltre il burrone e colpitelo prima che voli in alto. Lo Scourge volerà su altre piattaforme dopo essere stato colpito ma voi dovrete continuare a colpirlo fino al momento in cui aprirà un tunnel nella montagna per scappare.

Quando scivolerete sulla piattaforma che si trova dietro lo Scourge, cercate di saltate oltre il lucense che il mostro avrà creato, allo stesso tempo raccogliete i preziosissimi (e pochi) cristalli.

A questo punto inizierà una sequenza simile alla prima. Questa parte è decisamente più pericolosa, visto che un errore vuol dire cadere nella lava con morte istantanea. Ancora una volta dovrete colpire lo Scourge fino al momento in cui aprirà un tunnel per scappare. Una volta aperto il tunnel, dovrete affrontare un'altra sequenza di scivolate e salti sopra il lucense. Ricordate di recuperare i cristalli senza cadere nella lava.

Alla fine, atterrerete in una grande stanza con un cerchio al centro che lo Scourge utilizzerà per curarsi. Date la caccia allo Scourge in tutta la stanza evitando i cerchi rossi che vi lancerà. Spostatevi lontano quando si avvicina al cerchio centrale, visto che mentre lo fa è invincibile. Dovrete cercare di colpirlo solo quando ha le ali aperte. Una volta colpito diverse volte, Mira apparirà per tener fermo a terra lo Scourge, correte velocemente verso di loro e colpite lo Scourge per l'ultima volta e avrete completato il gioco. Ben fatto!

CON UNA PISTOLA PUNTATA ADDOSSO NON SI PUÒ RAGIONARE. BISOGNA SPARARE, E BISOGNA SAPERLO FARE BENE.
PC Force
IL TUO CORSO DI ADDESTRAMENTO MENSILE
Obiettivi: conoscenza totale del nemico, sviluppo di disumane capacità di annientamento
GARANTIAMO RISULTATI SICURI DA SUBITO
Nel numero di Ottobre le soluzioni di COMMANDO, STARCRAFT, UNREAL, CROC, le NEWS, i CHEATS, HARDWARE, NETZ

Gex 3D: Enter the Gecko

A cura di Thomas Mantero

Ed eccoci alla terza e ultima parte della più dettagliata guida a Gex 3D. E come al solito avrete tutte le dritte e tutti i suggerimenti necessari per passare gli ultimi due mondi del gioco e per avere accesso ai tre livelli segreti, che vi porteranno a un bellissimo finale segreto. Rez farà bene a fare attenzione: Gex gli sta arrivando dritto di coda!

CONSIGLI GENERALI

In ogni livello ci sono numerosi modi di raccogliere i comandi a distanza. Normalmente, ci sono almeno due comandi a distanza rossi e due d'argento, che devono essere trovati in ogni livello. I comandi a distanza rossi possono essere ottenuti completando il relativo incarico. Comunque i comandi a distanza d'argento sono accessibili o raccogliendo una certa quantità di oggetti durante lo svolgimento del livello e/o trovando la loro locazione nascosta. A dire il vero potete tentare alcune delle ricerche in un colpo solo. Per esempio, potete raccogliere gli oggetti per ottenere un telecomando d'argento mentre affrontate la ricerca per uno dei telecomandi rossi. Quando avrete completato una ricerca del telecomando rosso, uscite attraverso la televisione, quindi ritornate indietro e affrontate la successiva. Cercate sempre di trovare i telecomandi d'argento nascosti, mentre affrontate la ricerca del telecomando rosso; altrimenti dovrete rifare nuovamente l'intera ricerca solo per trovare il telecomando nascosto.

AREA CINQUE

PRIMO LIVELLO

SAMURAI NIGHT FEVER

OBIETTIVO:
3 TELECOMANDI ROSSI
2 TELECOMANDI D'ARGENTO

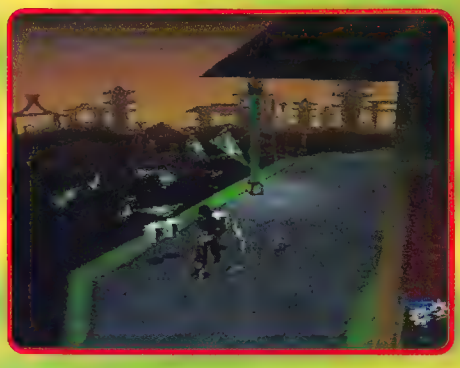
DA RACCOGLIERE:
30 TAKE-AWAY, 40 YIN YANG E 50 MASCHERE

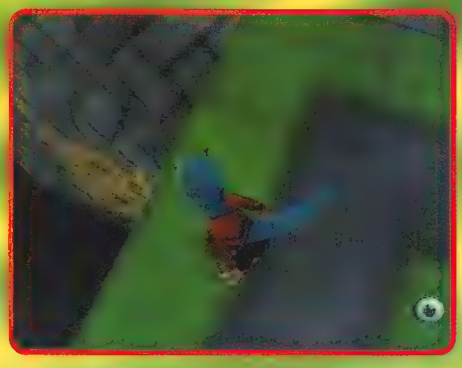
PRIMA RICERCA: NAVIGATE THE GREAT SPINNER

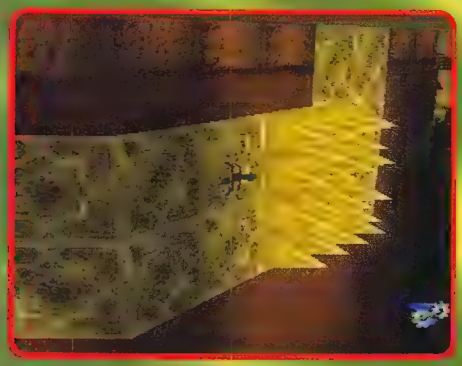
RICOMPENSA: TELECOMANDO ROSSO + TELECOMANDO D'ARGENTO NASCOSTO + TELECOMANDO PREMIO

Poiché non ci sono abbastanza oggetti da collezionare per poter ricevere il Telecomando D'Argento, la tattica migliore è quella di suicidarsi poco prima della fine, così da ripartire e raccogliere nuovamente tutti gli oggetti.

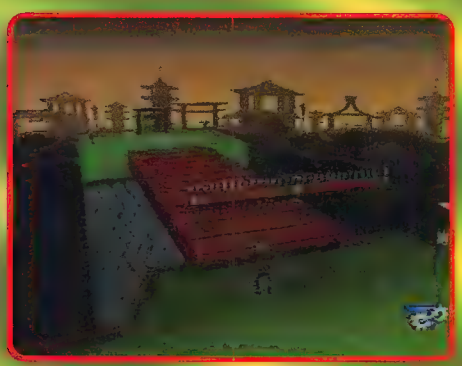
Prima di tutto uccidete il mosquito vicino alla piscina, poi tornate indietro a sinistra, rompete il vaso e raccogliete alcuni oggetti, prima di uccidere il Ninja e raccoglierne altri ancora. Arrivate fino al muro dorato e scendete raccogliendo gli oggetti lungo la strada, non preoccupatevi del gong in fondo ma risalite nuovamente il muro per poi entrare nel palazzo per ricaricare l'energia e prendere alcuni take-away. Attraversate la piscina e andate sul ponte largo, raccogliete gli oggetti, poi sincronizzate i vostri movimenti per passare i pali appuntiti e usare il pavimento Yin Yang per rimbalzare sulla sporgenza più alta. Uccidete il Ninja, proseguite lungo il sentiero e uccidete un altro un altro Ninja e un mosquito. Fatto ciò rompete i due vasi per raccogliere gli oggetti e sfondate la porta sotto il cartello "Subtitles sold here" per raccogliere altri oggetti (a questo punto dovreste riuscire a raccogliere Yin Yang). Sincronizzate i vostri salti attraverso i pozzi di lava, usando le due piattaforme mobili, rompete altri vasi nell'angolo in alto a sinistra

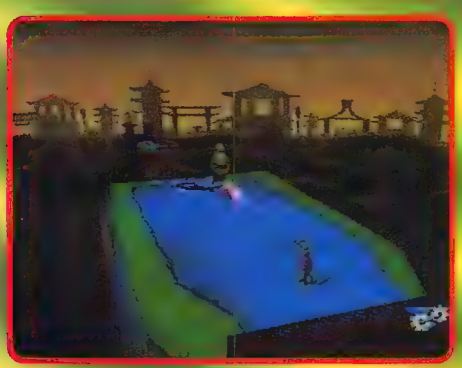






e raccogliete gli oggetti. Stando sul bordo della sporgenza dove avete rotto i vasi, guardate giù. Vedrete un muro scalabile dorato, quindi saltate giù e cercate di dirigervi verso il muro in modo da aggrapparvi. Restando aggrappati, girate intorno al muro fino a raggiungere il Telecomando d'Argento nascosto e, una volta raccoltolo, saltate nella sfera del teletrasporto per essere riportati in cima alla sporgenza da cui siete partiti.
Per prendere una vita, volate in cima alla piattaforma più alta, colpite il gong e saltate sulle casse che arriveranno dal pavimento. Ora salite in cima alla piattaforma e rompete la TV.



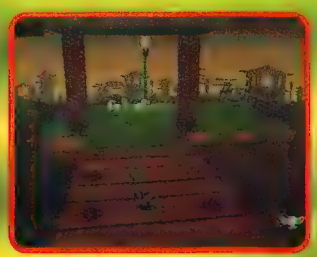


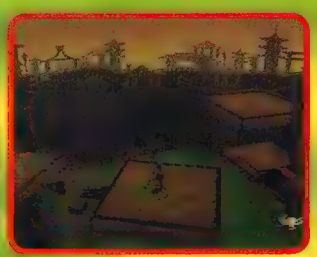
Saltate giù e usate il muro dorato alla vostra sinistra per raggiungere la prossima sessione, ma fate attenzione agli spuntoni lungo il passaggio.
Una volta arrivati uccidete il Ninja che compare, rompete la TV per ricaricarvi di energia e poi dirigetevi a sinistra, oltre i pali appuntiti, al di là del ponte pericolante. Colpite il gong per aprire la porta dove vi ricaricherete di energia, ritornate al ponte e passatelo. Usate le piastrelle sul pavimento per evitare gli spazi vuoti, colpite la porta trappola vicino alla bandiera, raccogliete gli oggetti e risalite usando il muro dorato per uscire. Ora usate il ramoscello per andare avanti fino alla

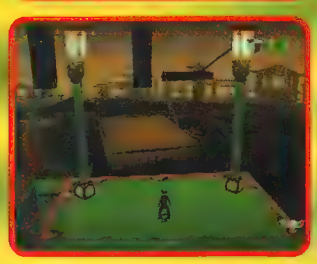
piattaforma blu. Uccidete gli sputafuoco e raccogliete gli oggetti. Facendo molta attenzione usate le piattaforme con le molle per saltare oltre il vuoto e raggiungere i vasi dall'altra parte. Nel caso cadeste al livello inferiore, usate il muro per risalire e ripetete l'operazione. Ora sincronizzate i vostri salti sulle piattaforme girevoli e saltate sulla piattaforma successiva, quella posta a sinistra. Colpite il gong, risalite e usate la piattaforma quadrata di fronte alle due bandiere per scendere. Colpite un altro gong, risalite, uccidete il tizio grosso con la spada colpendolo due volte in testa con la coda. Fatto ciò, sincronizzate il vostro salto nel "vortice" e da lì saltate sulla piattaforma finale a destra, da cui potrete vedere un gong e il Telecomando Rosso. Colpite il gong, prendete il telecomando e finite il livello.

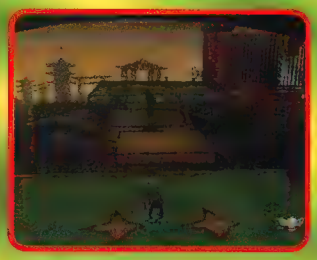
SECONDA RICERCA: RIDE THE SWINGING PLATFORMS

RICOMPENSA: TELECOMANDO ROSSO

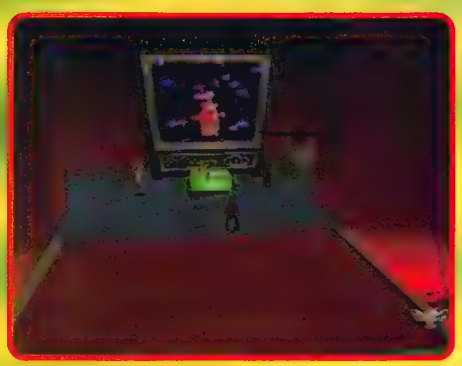








Uccidete il mosquito e girate intorno ai vasi per raccogliere un po' di oggetti e uccidere il Ninja. Usate il muro scalabile dorato, per scendere al gong. Colpitelo con la coda e una porta vicino al punto di partenza si aprirà. Tornate in cima, entrate nell'area successiva passando la porta che avete aperto e passate il ponte pericolante. Rompete i due vasi per raccogliere un po' di oggetti e poi usate le piattaforme mobili verdi per attraversare la sezione e raccogliere lì altri oggetti. Ora usate la piattaforma girevole più bassa per arrivare al vortice vicino e saltate dalla piattaforma su cui siete atterrati, per raggiungerne un'altra nello stesso vortice. Ora risaltate sull'altro vortice e sulla piattaforma più alta e poi andate sulla sporgenza, dove

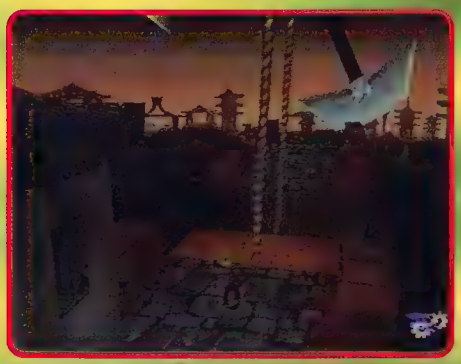


dovrete uccidere un Ninja prima di attraversare con molta cautela il piccolo ponte.
Sincronizzate il vostro passaggio per evitare le asce dondolanti e raccogliere oggetti dall'altra parte. Poi saltate sulla piattaforma dondolante e scendete dall'altra parte vicino alla sporgenza. Uccidete il mosquito, rompete la TV, raccogliete gli oggetti e tornate alla vostra destra per raggiungere un'altra piattaforma dondolante che vi porterà sulla sporgenza successiva. Usate le piattaforme mobili per arrivare al Ninja e colpitelo due volte.
Ora usate l'altra piattaforma mobile per proseguire sulla sporgenza e uccidete il cattivo che troverete lì. Si aprirà una porta che vi permetterà di passare su un ponte pericolante con tanto di asce dondolanti. Rompete il vaso dall'altra parte per raccogliere

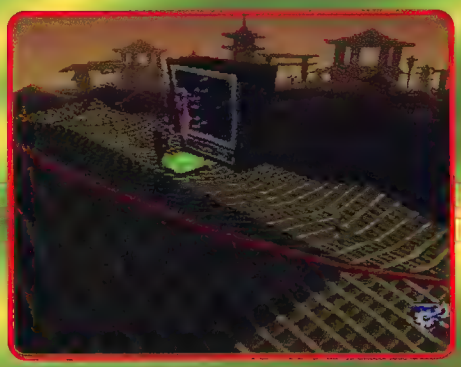
un po' di oggetti e sincronizzate il vostro salto sulla piattaforma rotante, saltate oltre e uccidete i mostri sputafuoco. Risalite il sentiero di pietra, evitando gli spuntoni e le due asce sui due lati, rompete i due vasi vicino agli alberi e uccidete il cattivo colpendolo in testa due volte. Ora colpite il gong a destra per abbassare un piccolo ponticello che vi porterà al Telecomando Rosso. Prima di finire, colpite il gong che troverete lì vicino (per aprire il passaggio che porta alla Terza Ricerca).

TERZA RICERCA: CLIMB THE TOWERING TEMPLE

RICOMPENSA: TELECOMANDO ROSSO



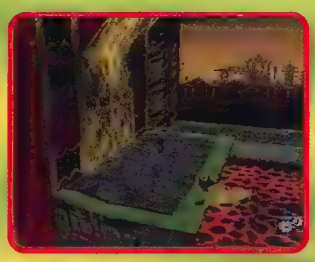
All'inizio di questa ricerca, vedrete una barriera che sale sullo sfondo. Seguite il sentiero in cima alla collina e andate a destra vicino al cartello "No Skateboarding". Usate la molla Yin Yang per arrivare alla sporgenza più alta e raccogliere un po' di oggetti. Usate le piattaforme dondolanti per oltrepassare il primo spazio vuoto e poi sincronizzate la vostra corsa per evitare le due asce e raggiungere la piattaforma successiva. Saltate a destra, su una sporgenza, per raccogliere oggetti, tornate alla piattaforma, sincronizzate i vostri salti per arrivare alla successiva e poi saltate ancora per raggiungere il sentiero che si trova sulla



destra. Evitate le due asce correndo dritto in mezzo e uccidete il Ninja, prima di saltare nella gabbia. Alla fine della corsa saltate fuori e ricaricate l'energia dalla TV sulla destra. Poi giratevi, fate un salto di coda oltre la lava e uccidete lo sputafuoco. Ora saltate sulla sporgenza finale e uccidete il cattivo prima di arrampicarvi sul muro dorato. Seguite il passaggio cercando di evitare gli spuntoni, fino ad arrivare all'area successiva.

Andate fino al pozzo di lava e raccogliete gli oggetti sulla destra. Ora salite sulla collina e saltate sulle piattaforme rotanti per raggiungere il muro dall'altra parte. usatelo per raggiungere il soffitto, evitando altri spuntoni, e arriverete al livello successivo. Usate poi tutte e tre le piattaforme mobili, per raggiungere un sentiero di legno. Per raggiungerlo dovrete fare un doppio salto. Proseguite dritto fino in cima e usate le due piattaforme rotanti con attenzione, per saltare il vuoto fino alla gabbia dall'altra parte. Questa vi porterà verso la parte finale del viaggio, sulla cima del tempio, dove troverete un Telecomando Rosso. Andate a destra e uccidete gli sputafuoco, e prima di arrivare al telecomando dovrete uccidere un altro Ninja.

SECONDO LIVELLO



PAIN IN THE ASTEROIDS

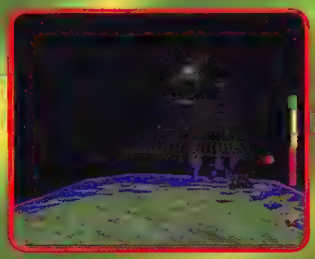
OBIETTIVO:
3 TELECOMANDI ROSSI
2 TELECOMANDI D'ARGENTO

DA RACCOGLIERE:
30 RAZZI, 40 PISTOLE E 50 VACUUM SUIT

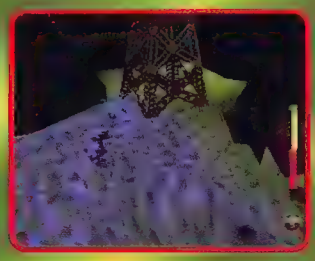
PRIMA RICERCA: FIND THE ARCHED ASTEROID

RICOMPENSA: TELECOMANDO ROSSO + TELECOMANDO PREMIO

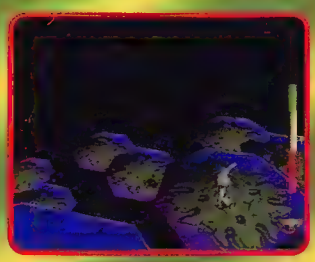
Uscite dalla camera d'aria e colpite i due radar per liberare degli oggetti. Poi colpite con la coda l'interruttore sul bordo della piattaforma.

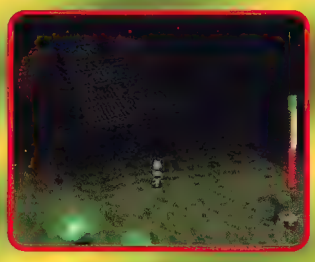


Quando la piattaforma di metallo è arrivata a destinazione, salite sulla più vicina e colpitela ancora per essere portati a una scatola d'aria e una mosca di ghiaccio. Quando siete in cima all'aria, girate l'interruttore e saltate indietro sulla piattaforma di metallo. Girate un'altra volta l'interruttore e usate il ponte che le piattaforme di metallo avranno

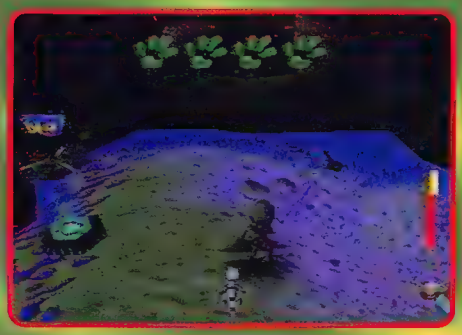


creato. Dall'altra parte colpite il raggio e prendete tutte le bolle d'aria mettendovi direttamente sotto e saltando verso l'alto. Ora rompete il radar e la scatola d'aria che sono vicini e continuate velocemente lungo le piattaforme fino all'area più in alto. Colpite il raggio e il radar e proseguite attraverso il ponte mobile di metallo in cima allo schermo. Saltate giù sulla piattaforma nascosta tra voi e il ponte, per ricaricarvi di energia e

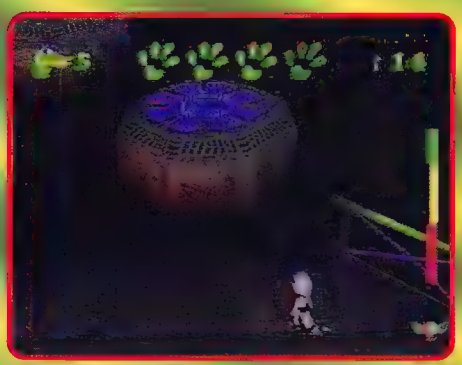




poi andare attraverso il ponte e saltare sulle piattaforme che cadono, fino alla piattaforma circolare di metallo. Usate la camera d'aria e correte sulla piattaforma raccogliendo gli oggetti lungo la via. Usate l'ascensore in mezzo e vi porterà giù fino alla prossima sezione. Quando l'ascensore si ferma, saltate fuori e andate alla roccia più vicina a sinistra, per ricaricare il livello d'aria. Ora saltate giù restando sul sasso per raccogliere gli oggetti sul passaggio e uccidete tutti i ragni che vi vengono

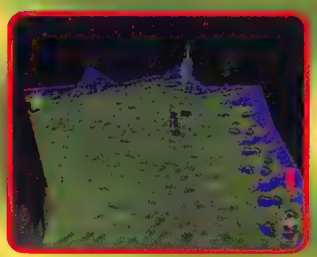


incontro. Arrivati in fondo, uccidete il robot che si muove veloce e colpite di coda la torre per liberare alcuni oggetti da raccogliere. Qui c'è anche una cassa d'aria, e voi probabilmente ne avrete bisogno, quindi prendetela prima di proseguire. Ora colpite l'interruttore a sinistra e saltate oltre il ponte di metallo che appare, assicurandovi di evitare il fuoco che incontrerete a metà strada. Continuate sulle piattaforme rotanti e poi con cautela nella sezione successiva per uccidere un



alieno e prendere la mosca di ghiaccio dalla TV. Raccogliete tutti gli oggetti, ricaricate il livello d'aria, colpite l'interruttore di fronte e passate un altro ponte di metallo fino a raggiungere un'altra piattaforma. Uccidete il robot e raccogliete tutti gli oggetti, prima di rientrare nella camera d'aria. Attivate l'aeratore e poi l'interruttore che vi permetterà di salire sulla grande fila di sassi e di piattaforme metalliche che vi porteranno vicino al vostro obiettivo. Quando avrete raggiunto la cima, correte dritto a sinistra per ricaricare l'aria che avete perso nella risalita. Ora andate a destra, tirate fuori l'antenna, correte intorno al grande sasso a destra e usate il muro scalabile grigio per arrivare a un sentiero nella parte inferiore. Arrivati in fondo, correte veloci e usate l'ascensore di fronte per uscire dritto in un'altra camera d'aria alla sinistra della buca dell'ascensore. Quando vi sarete ricaricati, uccidete i ragni, raccogliete gli oggetti e usate le piattaforme cadenti per risalire fino al Telecomando Rosso. Quest'ultima parte di livello, dopo l'ascensore, è decisamente impegnativa quindi fate attenzione, correte e non esitate troppo a saltare. Alla fine della Prima Ricerca, avrete raccolto abbastanza oggetti da vincere un Telecomando d'Argento.

TELECOMANDO D'ARGENTO NASCOSTO

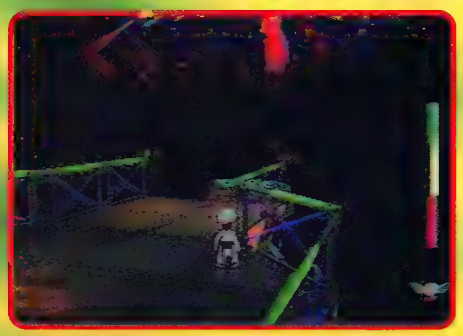


Per prendere il Telecomando d'Argento nascosto, seguite semplicemente e il percorso della Prima Ricerca fino a raggiungere la piattaforma circolare collegata al perno centrale. Salite e raccogliete tutti gli oggetti che trovate, fino ad arrivare in cima. Usate la cassa d'aria alla vostra sinistra e poi saltate sulla piattaforma in mezzo e andate subito alla camera d'aria in cima. Ora uccidete l'alieno vicino alla porta del teletrasporto, saltate sulla lente rossa e correte giù fino alla camera d'aria. Poi correte oltre le due strutture di metallo, fino all'angolo in alto a destra dell'isola dove troverete una mosca verde della salute e il Telecomando d'Argento nascosto.

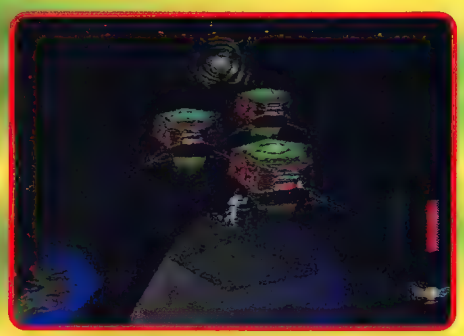
SECONDA RICERCA: RIDE THE WARP TUBE

RICOMPENSA: TELECOMANDO ROSSO

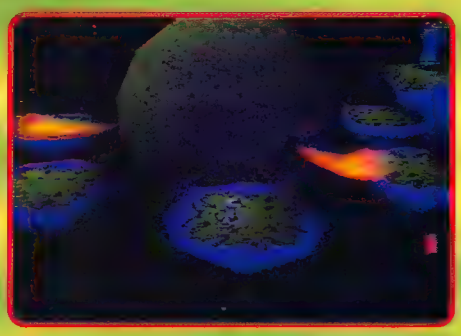
Seguite la stessa strada che avete fatto per prendere il Telecomando d'Argento nascosto ma, invece di saltare nel teletrasporto rosso, prendete l'ascensore dall'altra parte con un alone rosso scintillante. Quando raggiungerete il livello più alto del teletrasporto, tuffatevi

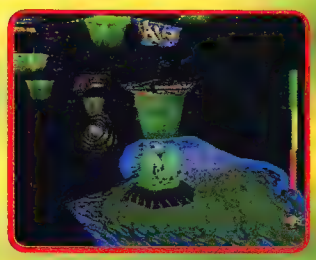


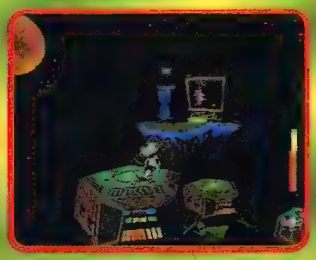
nella camera d'aria e poi fatevi strada evitando i tre ostacoli elettrificanti. Arrivati dall'altra parte, colpite con la coda l'alieno alla vostra destra e raccogliete tutti gli oggetti che lui farà cadere, prima di colpire la cassa d'aria e ricaricarvi. Ora colpite la struttura di metallo a sinistra per avere altri oggetti, poi correte a destra per andare a ricaricarvi nella camera d'aria. Uccidete un altro alieno e saltate su una



piattaforma più alta dove troverete una mosca verde della salute e altri oggetti ancora. Fatto ciò, saltate sul palo di metallo a sinistra della piattaforma alta e salite fino in cima. Una volta arrivati, saltate a sinistra su una piccola sporgenza con la camera d'aria e poi ricaricatevi perché ne avrete bisogno per la prossima sezione. Adesso velocemente saltate indietro sul palo e attraversate tutti e tre gli ascensori in movimento fino ad arrivare a una solida piattaforma che circonda una grande sfera sputafuoco. Saltate intorno alla piattaforma senza preoccuparvi troppo del fuoco, quando avrete raggiunto l'ultima piattaforma saltate dritto sulla roccia di con una camera d'aria. Ricaricatevi perché ne avrete bisogno. Giratevi e guardate dritto verso la prossima sfida:



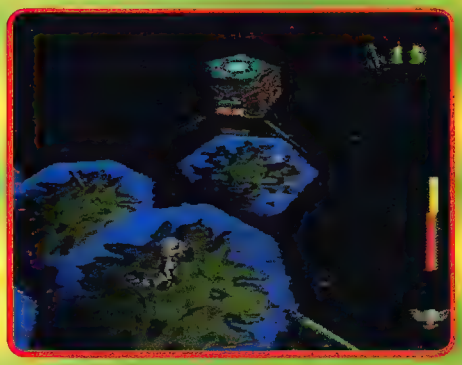




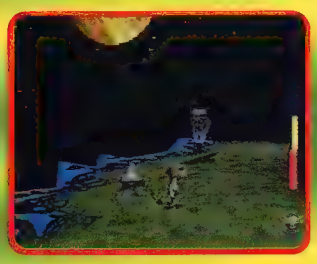
vedrete diversi ascensori in una spirale che porta in alto. Quando quello più basso si trova vicino a voi saltateci sopra. Ora schiacciate il pulsate della direzione a destra e saltate di ascensore in ascensore fino a raggiungere quello più in alto. Aspettate che abbia fatto un giro completo e poi saltate giù sulla piattaforma finale con una camera d'aria e il Telecomando Rosso. Tuffatevi nella camera d'aria, prendete il telecomando e la ricerca è finita.

TERZA RICERCA: DESTROY FIVE CRYSTAL POWER CELLS

RICOMPENSA: TELECOMANDO ROSSO
Seguite la strada della Prima Ricerca, fino ad arrivare al passaggio circolare con l'ascensore e la torre su cui potete salire. Usate l'ascensore



per scendere e saltate sulla piattaforma alla vostra destra, per colpire i primi cinque cristalli di potere. Ora prendete nuovamente l'ascensore alla vostra destra, ritornate alla piattaforma circolare e correte veloci alla camera d'aria del punto di partenza. Una volta ricaricati, correte e risalite la torre per scoprire un altro cristallo, colpitelo e continuate a salire fino in cima alla torre per prendere una cassa d'aria. Ora prendete l'ascensore che sale e uccidete l'alieno che troverete in cima. Poi saltate al portale rosso. Correte dritto per scoprire il prossimo cristallo e poi a destra nella camera d'aria. Ora tornate attraverso il portale rosso e dirigetevi a destra usando l'ascensore per superare il vuoto, poi un altro ascensore per arrivare alla piattaforma più alta con il cristallo finale. Una volta colpitolo, lasciatevi cadere fino alla camera d'aria, per poi ritornare su lungo il percorso uccidendo i ragni. Poi saltate attraverso gli ascensori e la piattaforma, fino a raggiungere il telecomando Rosso finale di questo livello. Ancora un solo livello alla fine.



AREA SEI

PRIMO LIVELLO

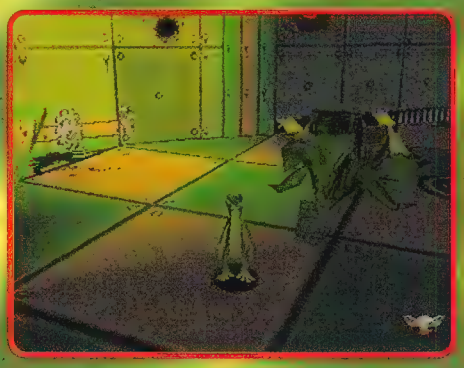
NO WEDDINGS AND A FUNERAL

OBIETTIVO:
3 TELECOMANDI ROSSI
2 TELECOMANDI D'ARGENTO

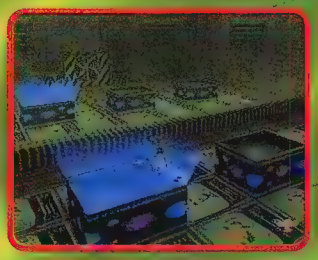
DA RACCOGLIERE: 30 DENTI, 40 SCATOLE E 50 LATTINE

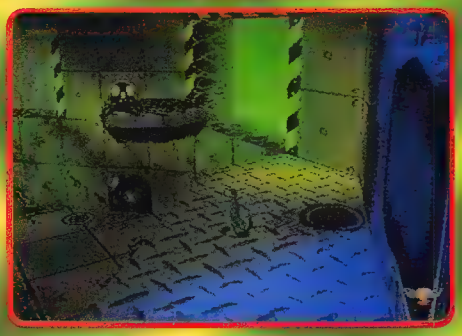
PRIMA RICERCA: PENETRATE REZ'S INNER SANCTUM

RICOMPENSA: TELECOMANDO ROSSO + TELECOMANDO D'ARGENTO NASCOSTO + TELECOMANDO PREMIO
Raccogliete tutti e sei i denti che trovate su entrambe le rampe che portano al livello inferiore. Poi andate spostatevi verso sinistra e

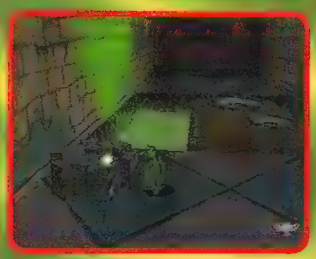


raccogliete altri oggetti. Ora lasciatevi cadere al livello inferiore e colpite il mostro prima che sia lui a farlo. Raccogliete tutti gli oggetti che troverete qui giù, e usate il muro scalabile argentato per tornare alla sporgenza più alta. Usate la piattaforma mobile, quella ad altoparlante, per attraversare lo spazio fino alla piattaforma a destra di quest'area e camminate fino alla piccola porta. Nella stanza successiva risolvete

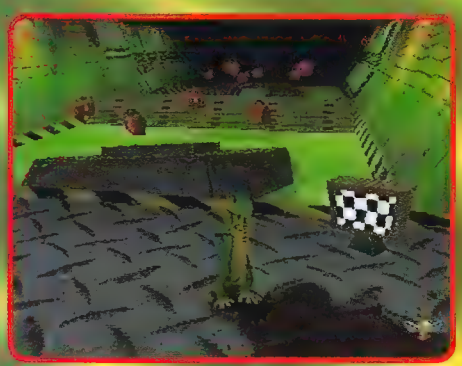




il puzzle saltando su una delle tre piattaforme ascendenti, se diventa blu è corretto, ma se diventa rossa osservate lo specchio: vedrete evidenziata la piattaforma corretta per un paio di secondi da una luce verde. Una volta saliti su tutte le piattaforme nell'ordine corretto, lo specchio si romperà liberando una piccola porticina. Prendetela. Raccogliete tutti i denti dal-

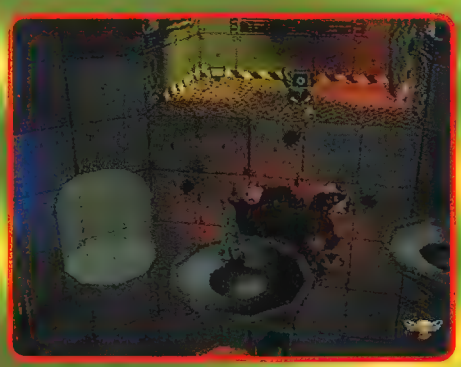


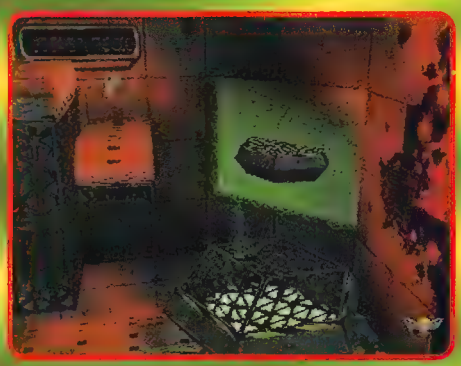
l'altra parte di questa stanza, poi fate un doppio salto su entrambi i bottoni del telecomando dell'ascensore. Saltate sulla piattaforma più alta mentre questa sale e raccogliete altri denti. Aspettate fino a che una piattaforma mobile vi passi vicino, saltateci sopra e lasciate che vi porti dall'altra parte della stanza, dove scenderete sulla sporgenza più alta. Aspettate che il ventilatore si fermi e poi correteci attraverso, salite il pendio e girate a destra. Ora prendete la piattaforma ad altoparlante per raggiungere le tre aree nei tre angoli di quest'area. Se prendete l'altoparlante alla vostra destra riceverete alcuni oggetti da raccogliere e il Telecomando d'Argento nascosto. Ora



andate nell'area successiva, sulla sinistra, e troverete altri oggetti e una vita extra. Fatto ciò, usate l'altoparlante per raggiungere l'ultima area, dove troverete altri oggetti e una mosca verde della salute. Dovreste trovarvi a raccogliere le scatole rosse, per poi prendere il muro argentato e salire fino alla seguente parte di questo livello. Fate un doppio salto sul robot che vi attaccherà e raccogliete gli oggetti che trovate. Seguite il percorso, usate il primo nastro trasportatore per raccogliere altri oggetti. Fate attenzione al ventilatore che

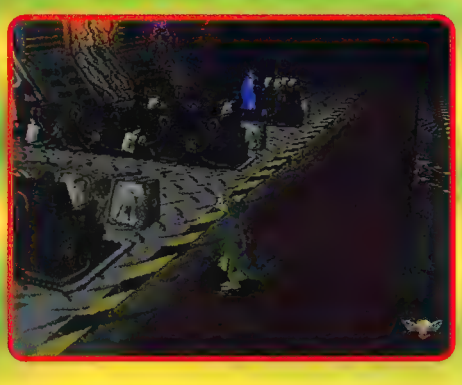
soffia aria: se vi colpisce, dovrete ripartire da capo. Una volta raggiunto l'altro lato, usate il muro argentato per salire e raccogliere altri oggetti. Fate nuovamente attenzione al ventilatore in cima. Una volta arrivati alla sporgenza più grande, girate l'angolo, uccidete il cattivo, raccogliete gli oggetti e prendete l'ascensore per raccogliere una mosca della salute in cima, prima di prendere la porta e passare nella sezione successiva.
Completate il semplice puzzle ancora una volta esattamente come avete fatto in precedenza, con la sola differenza che le piattaforme sono quattro invece di tre. Una volta completato, passate il portale e colpite velocemente e ripetutamente il dente a sinistra, così da far apparire una piattaforma da sotto il liquido. Saltateci



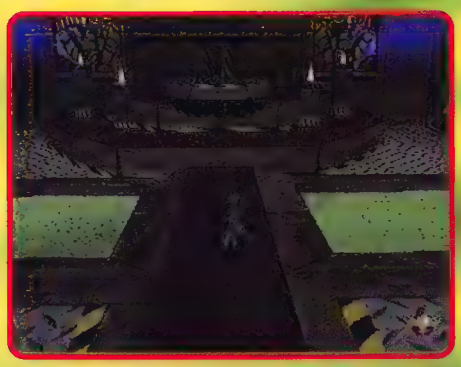


sopra in fretta, prima che si abbassi e saltate sui tre bottoni del telecomando dell'ascensore per raggiungere la sporgenza più alta. Una volta arrivati lì, andate a sinistra per raccogliere tutti gli oggetti e per prendere una mosca verde della salute. tornate indietro e colpite forte e velocemente il dente, per far salire di fronte a voi altre due piattaforme. Saltateci sopra velocemente, assicurandovi di prendere tutti gli oggetti, e atterrate sul muro argentato.
Andate a sinistra, evitando il ventilatore, e lasciatevi cadere su una piattaforma prima di ri-arrampicarvi sul muro successivo. Seguite il percorso fino a una piccola sporgenza con un nastro trasportatore alla vostra destra. Saltateci sopra, passate il primo ventilatore e poi saltate oltre lo spazio vuoto fino al nastro successivo, raccogliendo tutti gli oggetti. Evitate altri due ventilatori e raggiungete la piattaforma. Andate oltre il portale e raggiungete il meritato check point.
Saltate oltre la prima piattaforma girevole, poi oltre la seconda assicurandovi di raccogliere tutti gli oggetti. Ora saltate oltre il cilindro girante e poi oltre l'ultima piattaforma, prima di raggiungere la sporgenza dall'altra parte. Dovreste aver raccolto alcune lattine, prima di arrivare alla mosca della salute. Fatto ciò, pas-

sate la porta per raggiungere la sezione successiva. Tenete duro che ci siamo quasi! Colpite il dente per far salire due piattaforme e saltate sulla sporgenza dalla parte opposta.
Camminate sulla destra e raccogliete gli oggetti, prima di saltare sulla piattaforma emersa e raggiungere il nastro trasportatore a sinistra. Saltateci sopra e lasciatevi portare verso sinistra, così da poter saltare facilmente sul nastro successivo. Correte lungo il nastro e poi saltate nuovamente sul nastro successivo, che va nella direzione opposta. Da questo saltate sul prossimo, solo quando sarete arrivati in

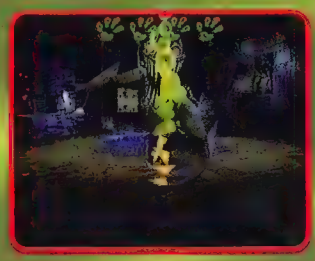


fondo, poco prima di cadere. Aspettate fino a che l'ascensore sia abbastanza basso da poter salire, quindi salite e quando è arrivato in cima, saltate a sinistra per raggiungere una piattaforma. Seguite il percorso attorno al muro fino ad arrivare alla fine. Vedrete una piattaforma altoparlante di fronte e un cattivo, dall'altra parte della stanza, che vi spara palle



di energia. Usate l'altoparlante per attraversare, evitando i colpi. Una volta raggiunto, colpitelo e raccogliete gli oggetti e la mosca verde

che farà cadere. Ora usate il nastro trasportatore verticale a destra, ma evitate il ventilatore in cima. Ora andate a destra e saltate velocemente sui nastri veloci, così da non venir scaraventati giù.
Fatevi strada lungo il muro fino a raggiungere un altro dente con due piccole piattaforme che attraversano lo spazio di fronte.
Passatele ma fate attenzione al ventilatore sulla seconda piattaforma, altrimenti sono guai per Gexy! Una volta arrivati dall'altra parte, andate al telecomando dell'ascensore e fate un salto di coda velocemente su tutti e quattro i bottoni per attivarlo.
Una volta arrivati in cima, saltate su una piattaforma mobile che dovrebbe passare. Ma prima che oltrepassi il muro, saltate a destra su un nastro trasportatore con molti oggetti. Non è facile, ma dovreste riuscirci con un paio di tentativi. Arrivati sul primo, saltate sul secondo e poi saltate ancora su una piattaforma mobile. Lasciate che arrivi a una sporgenza, saltateci sopra, raccogliete gli oggetti e passate il portale. In questa stanza dovrete raccogliere tutte le lattine e riceverete Un Telecomando Premio. Fatto ciò, prendete l'ascensore che vi porterà al Telecomando Rosso.



BOSS: CHANNEL Z

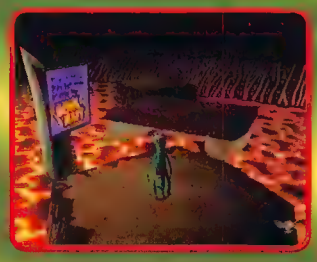
RICOMPENSA: TELECOMANDO D'ORO

Saltate sull'ascensore e vi porterà in cima alla stanza. Saltate sulla sporgenza e raccogliete il telecomando verde, prima di entrare nel teletrasporto verde al centro. Aspettate che Rez cerchi di correrci incontro, seguitelo, saltate e colpitelo. Inizierà a girare vertiginosamente dentro la luce che si trova al centro della stanza. Questo lo scombussolerà parecchio. Fatto ciò, la vista cambierà e si trasformerà in una caccia. Voi giocherete dal punto di vista di Rez, osservando con i suoi occhi, ma continuerete a controllare Gex.
Evitate tutti i missili e ripetete tutta l'operazione un paio di volte, per entrare nella seconda fase della battaglia. Lui inizierà a galleggiare a mezz'aria nella stanza, diventando sempre più grande. Evitate i suoi colpi saltando e correndo e, ogni volta che un cilindro verde si accende, saliteci sopra. Proprio mentre Rez è pronto a colpirvi con il suo pugno enorme, saltate via così che il suo pugno atterri sul cilindro. Ripetete l'operazione tre volte, evitando i colpi e i fulmini dei suoi occhi, fino a quando non muore. Congratulazioni! Ce l'avete fatta! Rez è morto e la battaglia è finita... o no?!?

I LIVELLI SEGRETI

Se non ne avete ancora abbastanza di Gex 3D, all'interno del gioco ci sono molti altri livelli bonus che potete giocare, così come anche tre livelli segreti che permettono di vedere una

fine segreta diversa! Ogni volta che raccoglierete tre Telecomandi d'Argento, si aprirà un livello bonus. Ce ne sono nove in tutto e ogni volta vi costringono a raccogliere un determinato numero di oggetti in un tempo limitato. Ogni livello completato vi permetterà di vincere un Telecomando d'Oro. Questi livelli sono relativamente semplici e non credo che troverete particolari difficoltà. Così ci concentreremo sui tre livelli segreti che dovrete fare, per poter vedere il finale segreto. L'area segreta è abbastanza facile da trovare: basta camminare lungo gli archi, usando il muro scalabile a scacchi e usando l'ascensore per portarvi oltre lo spazio e dritti verso l'entrata di ognuno dei tre livelli nella dimensione Media.
Avrete bisogno di quattro Telecomandi d'Oro, per accedere a ogni livello segreto. Questi telecomandi li dovrete recuperare dai boss dei livelli bonus.

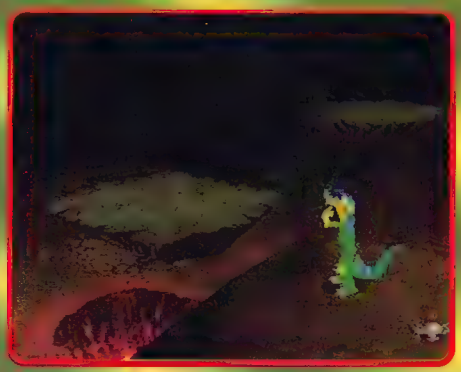


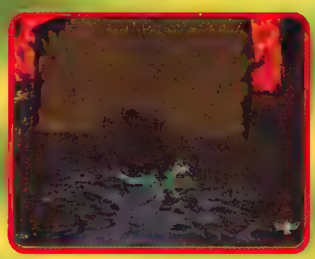
LIVELLO SEGRETO

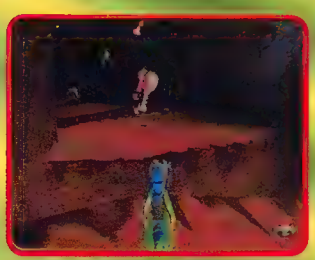
LAVA DABBA DO

PRIMA RICERCA:
NAVIGATE THE RIVER OF FIRE

RICOMPENSA: TELECOMANDO ROSSO



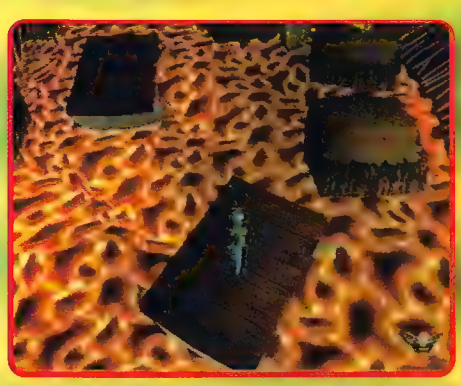




Andate a destra e salite la piattaforma emersa usando la superficie scalabile bianca. Saltate sulle quattro piattaforme mobili fino a raggiungere una caverna alla fine dell'ultima sporgenza. Camminate attraverso, e poi correte sull'estremità destra della rampa, evitando le bocce nascondendovi dietro le sporgenze del terreno. Quando avrete raggiunto la cima, prendete la mosca verde della salute, prima di andare attraverso il buco nel muro. Dall'altra parte uccidete le uova con le gambe e andate tutto a sinistra in fondo. Lì fate un veloce salto con colpo di karatè per raggiungere la superficie scalabile bianca del muro. Camminate tenendovi a destra, evitando gli sputacchi di lava, e proseguite fino ad arrivare oltre i due ragni. Raggiunta la fine della strada, saltate sulla sporgenza e poi saltate giù sul percorso sotto di voi. Saltate oltre il dinosauro, colpite lui e la sua coda e quando la situazione è sistemata saltate oltre gli spazi vuoti fino ad arrivare a un grosso dente a barriera. Distruggetelo e correte verso destra, fate un salto con colpo di karatè per oltrepassare lo spazio vuoto, fino alla superficie scalabile bianca. Salite intorno alla roccia e andate sulla piattaforma per un'altra serie di salti. Una volta arrivati in cima al muro, prendete la mosca della salute per ricaricavi di energia. Andate poi a destra e usate la superficie scalabile per raggiungere un'area chiamata "Drop zone".

Ora lasciatevi cadere sulla piattaforma a destra sotto di voi. Poi saltate lungo altre superfici bianche scalabili e seguite il percorso fino alla successiva caverna con di fronte un dente simile a una roccia. Entrate e andate nell'area successiva. Saltate fuori sulla prima piattaforma sopra la lava e giratevi: non appena passa una zattera saltateci sopra. Ora saltate dritto sulla piattaforma successiva sulla destra, per arrivare al check point. Quando passa la successiva zattera, saltateci sopra. Rompete le ossa quando passate attraverso la via con gli archi ed evitate il fuoco, stando sul retro della zattera. Appena vedete arrivare dall'alto un'altra zattera, tuffatevici sopra, perché adesso inizia il naufragio! Saltate su tutti gli ostacoli che vengono fuori dal muro, poi saltate su una piattaforma sulla destra per prendere una mosca della salute. Saltate nuovamente sulla prima zattera disponibile e proseguite

lungo il fiume di fiamme. Colpite di tanto in tanto con la coda i mostri che saltano fuori dalla lava. Poi saltate sulla fila di piattaforme che comparirà a sinistra.
Saltate sull'ultima piattaforma prima della cascata di lava, poi saltate a sinistra sul muro scalabile. Saltate lungo le piattaforme dietro la



cascata di lava ed entrate nella caverna. Prendete la mosca verde della salute e distruggete la statua di Gex che troverete davanti a voi, per ricevere la clapper board di questo livello. Lasciatevi cadere indietro e saltate velocemente attraverso le zattere in movimento, fino a raggiungere due piattaforme dall'altra parte della cascata di lava. Prendete rapidamente le zattere che si muovono veloci, per trovare una mosca della salute alla vostra destra e poi continuate usando le zattere come sassi su cui saltare fino ad arrivare ad altre tre piattaforme, una delle quali ha una mosca della salute. Fatto ciò, prendete la piattaforma più lontana per saltare vicino alla cascata di lava, dove ci sono le piattaforme che cadono. Saltate

velocemente per raggiungere la cima. Non sarà un'impresa facile, ma potrete aiutarvi con la coda per saltare più velocemente. Una volta in cima, prendete la mosca della salute e poi usate le zattere per proseguire risalendo il fiume fino all'uscita, dove troverete un Telecomando Rosso.

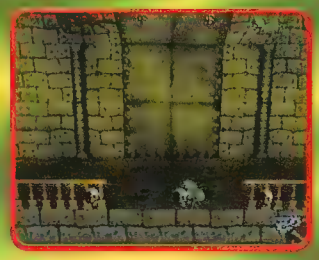
LIVELLO SEGRETO

TEXAS CHAINSAW MANICURE

PRIMA RICERCA: RIDE THE FLOATING FURNITURE

RICOMPENSA: TELECOMANDO ROSSO

Lo scopo di questa ricerca è di andare più in alto possibile così, se non state saltando, state andando nella direzione sbagliata! Iniziate saltando sulla cima dei tavoli volanti, fino ad arrivare alla balconata in alto. Correte in giro, uccidendo la Zucca che incontrerete, fino ad arrivare alle asce fantasma; passatele di corsa e usate altri tavoli per raggiungere la sporgenza più alta sulla destra. Correte e usate il tavolo alla fine, per raggiungere un muro scalabile sullo sfondo. Salite verso destra fino a raggiungere una piccola sporgenza nell'angolo della stanza. Usate i tavoli volanti per superare lo spazio vuoto e raggiungere la sporgenza successiva. Prendete la porta ed entrate nella sezione successiva. Uccidete la Zucca e le gocce sulle scale a destra, per arrivare alla clapper board al centro della stanza. Usate il muro scalabile per tornare alla posizione iniziale, dove eravate prima di saltare sulle scale. Salite entrambe le scalinate e saltate sulla sporgenza più alta a destra. Correte per passare le scrivanie volanti e prendete la porta dall'altra parte della stanza. Fatto ciò, uccidete lo scheletro di fronte e usate il muro scalabile per girare sulla destra della stanza e raggiungere la piattaforma più alta. Se avete bisogno di una mosca della salute, usate i tavoli per farvi portare dall'altra parte della stanza, a sinistra. Altrimenti usate i tavoli per superare lo spazio e raggiungere la porta dall'altra parte e prendetela. Salite le scale, uccidete lo zombie e il pipistrello in cima, poi seguite il sentiero verso sinistra e salite un'altra scalinata. Uccidete lo scheletro e passate la porta per uccidere un altro scheletro sputafuoco. Poi usate i due tavoli per raggiungere la sporgenza più alta e passate di corsa l'ascia che troverete in cima.



Fatevi strada attraverso altre due asce e usate i due tavoli volanti per attraversare la stanza e attivare l'interruttore che alzerà una barriera poco più indietro. Lasciatevi cadere, uscite dalla stanza passando dal fondo, prendete le scale e scendete (questa sarà l'unica volta in cui dovrete scendere). Girate l'angolo e

uccidete lo zombie. Entrate nell'area che prima era chiusa e passate la porta doppia. Colpite il coltello dell'uomo per farglielo cadere e poi colpitelo alla testa per ucciderlo. Ora passate due asce e camminate verso la sinistra della stanza, evitando altre asce.

Saltate sul muro scalabile e salite fino in cima. Salite sulla sporgenza più alta e proseguite fino ai tavoli volanti. Saltate sui primi due e poi aggrappatevi al muro scalabile sullo sfondo e proseguite fino a una mosca della salute. Fatto ciò, ritornate sui vostri passi fino ai tre tavoli volanti e saltate su tutti e tre fino a raggiungere la balconata a sinistra. Correte lungo la balconata e passate la porta per uccidere due

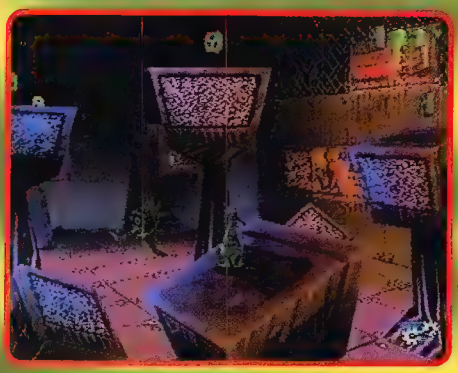
Zucche e salire le scale evitando le asce, fino ad arrivare a una piattaforma a destra. Andate sul retro della stessa e prendete il tavolo per oltrepassare lo spazio e raggiungere una porta che dovrete attraversare. Ora andate a destra, saltate su tutti i tavoli e usate l'ultimo per farvi portare nella sezione finale di questa stanza. Sincronizzate i vostri salti lungo le bare, per raggiungere la porta che si trova di fronte a voi. Fatto ciò, correte per passare le asce e finire nella stanza successiva. Usate i tre tavoli per raggiungere l'altro lato e poi andate ai tre tavoli girevoli. Facendo attenzione saltate sui tavoli fino a raggiungere quello più in alto che vi permetterà di saltare sulla sporgenza finale dove c'è il Telecomando Rosso.

LIVELLO SEGRETO

MAZED AND CONFUSED

PRIMA RICERCA: PASS THE TV FOREST

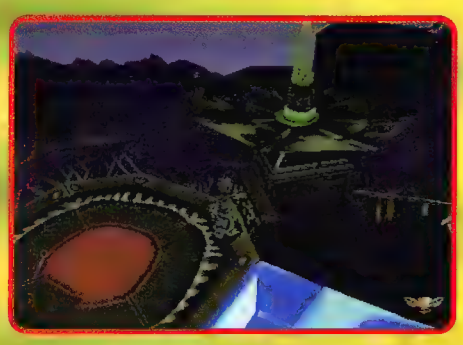
Camminate giù lungo la discesa e uccidete il robot che vi attacca. Prendete la strada a sinistra, girate l'angolo e poi ancora a sinistra fino ad arrivare a un ventilatore e a tre robot armati. Aspettate che il ventilatore si fermi, prima di passare, poi usate il muro scalabile a strisce blu per andare a sinistra, facendo attenzione agli altri ventilatori. Andate dritti e passate il ventilatore e il robot, poi girate a destra sopra il buco e poi passate lo spazio vuoto e seguite il sentiero fino al telecomando dell'ascensore alla fine. Fate un salto di coda su tutti e tre i bottoni, poi saltate sul passaggio a destra. Fate un salto di karatè in quella direzione per arrivare alla clapper board, guardatevi in giro e vedrete che siete su un'isola con quattro archi, uno per lato. Correte attraverso l'arco a sinistra (quello arrotondato) e fate un salto karatè, per cadere dritto nello spazio vuoto e finire sotto il ponte, dove troverete una mosca verde della salute. Ora lasciatevi cadere nel transponder verde per venir teletrasportati nell'area successiva. Usate tutte le TV per passare e raggiungere la sporgenza in alto sul fondo della stanza. Non sarà facile, saltate usando la coda. Arrivati dall'altra parte, usate i piatti giranti per farvi portare sulla piattaforma più in alto. Fatto ciò, risalite la rampa sulla sinistra e fate un salto karatè oltre il tubo, correte sulla cima e saltate sulla piattaforma a destra. Proseguite verso l'alto in una spirale e attraversate il ponte fino alla sporgenza successiva. Arrivati lì, saltate sul palazzo vicino, seguite il sentiero disastrato fino al punto più alto e saltate sui piatto girante. Poi saltate con cautela sul piatto successivo e finalmente uscite dal livello.

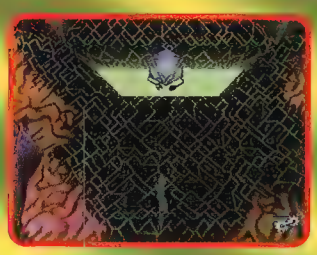


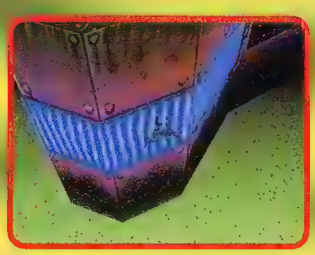
SECONDA RICERCA: CROSS THE BLUE BEAMS TO THE REZ TOWER

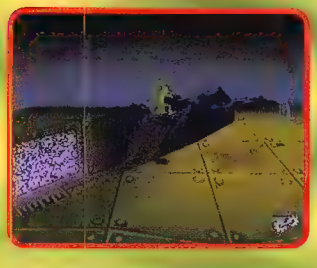
Seguite la strada per raggiungere il primo obiettivo fino al muro che abbiamo già descritto a strisce blu. Invece di proseguire dritti dall'altra parte, questa volta girate a destra e seguite il passaggio, attraversate lo spazio vuoto e fate attenzione ai ventilatori e ai robot che incontrerete per arrivare in cima. Camminate lungo il lato destro del raggio blu e proseguite saltando di raggio in raggio, fino ad arrivare ai piatti giranti. Saltateci sopra per attraversare e arrivare al successivo raggio blu. Continuate nella stessa maniera fino a quando non dovrete colpire un dente che troverete lungo il vostro percorso. Ora saltate su e colpite tutti i denti della torre di Rez, fino a farli saltare via. Fate attenzione a evitare le fiamme che cercheranno di bruciarvi. Una volta fatto ciò, troverete l'uscita.

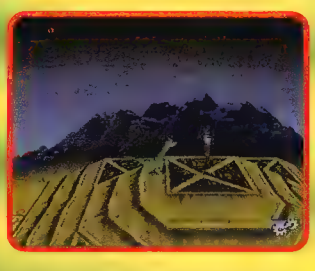
Congratulazioni! Adesso quello che vi resta di fare è tornare indietro e sconfiggere Rez un'altra volta per vedere il finale normale seguito da un finale speciale segreto, molto interessante, realizzato mentre il gioco era in via di sviluppo.











Dove eravamo rimasti il mese scorso? Ah, nel sogno di Bonaire, ma non preoccupatevi perché non ho certo intenzione di lasciarvi in balia degli eventi, anche perché a Inoa continuano a succedere cose stranissime. Bene, non perdiamo altro tempo e gettiamoci a capofitto nella seconda parte delle avventure di Alundra...

ALUNDRA アランドラ

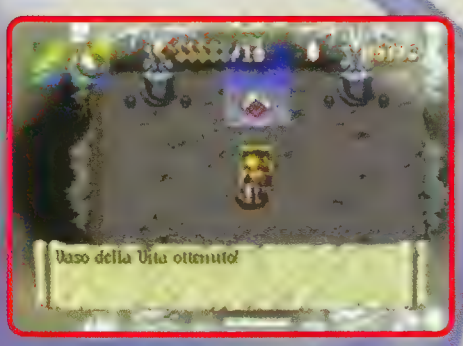
SECONDA PARTE

A cura di Andrea "Odio gli elfi" Dell Calce

CAPITOLO 10 REPRISE

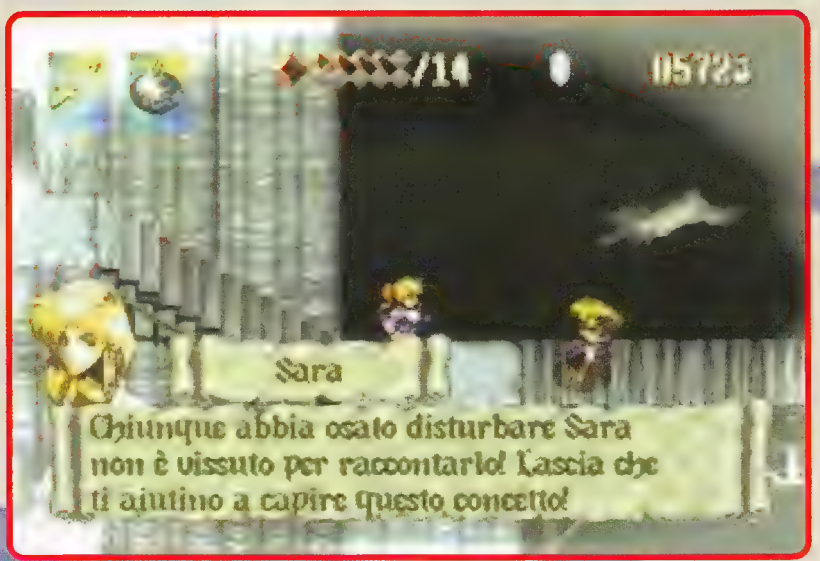
Avevamo aperto la porta con l'ultima chiave in nostro possesso sulla porta chiusa. Ok, ora entrate e salite la scale per ritrovarvi in una zona con due statue del drago. Colpite la sfera lampeggiante nelle mani della statua di sinistra e poi tornate alle scale dove troverete un cubo blu che si è materializzato. Saltateci sopra e da qui potrete tranquillamente raccogliere la chiave che si trova a destra nello scrigno , poi

tornate alle statue del drago e colpite la sfera di quella di destra. Usate la chiave sulla porta dietro le statue ed entrate nella stanza: aprite la cesta per trovare un Vaso della Vita, poi



camminate sul teletrasporto in alto e vi ritroverete nella stanza dove poco prima avete sentito Bonaire e Sara dialogare. Aprite la cassa, recuperate il Falco Dorato e uscite dalla

stanza, scendete le scale e vedrete nuovamente Bonaire seguire Sara, come ipnotizzato.
Sara si teleporterà dalla vostra parte e vi aizzerà addosso delle creature, delle quali dovrete sbarazzarvi abbastanza velocemente. Procedete lungo il ponte facendo attenzione a non farvi colpire dalla palla chiodata e poi andate verso l'alto per seguire Bonaire. Appena entrati nella stanza, verrete affrontati da Sara che svelerà la sua vera natura e voi dovrete per forza combatterla.



Si tratta di una specie di Gargoyle che a volte si

presenta solitario oppure circondato da una valanga di cloni: ogni volta che viene colpito, svanisce e spara delle palle di energia facilmente evitabili, mentre quando è circondato dalle copie, bisogna per forza di cose azzeccare la figura originale per provocare danno. Dopo un po' di colpi, Sara si metterà a urlare e prima di morire minaccerà Bonaire dicendogli che porterà via una persona che lo ama veramente. Dopo avere sconfitto Sara, verrete nuovamente portati nella casa di Bonaire e quando que-

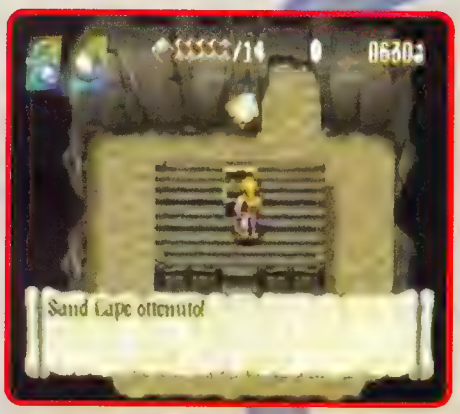
sto si sarà ripreso, irromperà Septimus con una brutta notizia: Nadia è morta. Costernazione, condoglianze e funerali stanno diventando all'ordine del giorno a Inoa. E' giunto il momento di mettere una fine a questa faccenda (magari, manca ancora una valanga di strada...).

CAPITOLO II
LINES IN THE SAND

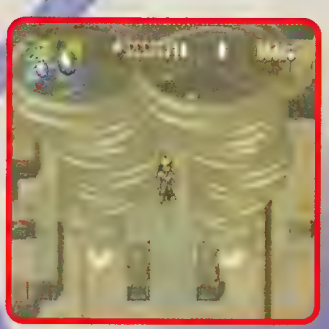
L'unica cosa positiva della morte degli abitanti di Inoa è che ogni volta che accade qualcosa del genere, Jess viene colto da dei veri e propri raptus creativi: scendete dalla vostra camera e Jess vi donerà una mazza ferrata, che vi tornerà utile per rompere i blocchi di pietra che incontrerete d'ora in avanti. Dopo avere preso il vostro nuovo gingillo, uscite e parlate con tutti gli abitanti del villaggio che vi capitano a tiro, dopodiché dovrete andare verso sud-est per raggiungere i Picchi della Follia, facendovi strada con la vostra nuova arma Una volta

giunti ai piedi della catena montuosa, entrate a fare visita al fabbro Lurvy, dal quale potrete acquistare un'armatura e in seguito un vaso della Vita. Arrampicatevi fino in cima per raggiungere la vetta ed entrate nella caverna di sinistra: vi ritroverete nel Deserto della Disperazione, vostra prossima tappa di viaggio

Attraversate tutta la zona per giungere fino a sinistra: entrate nella caverna e recuperate la Sand Cape dalla cassa. Grazie a questo nuovo

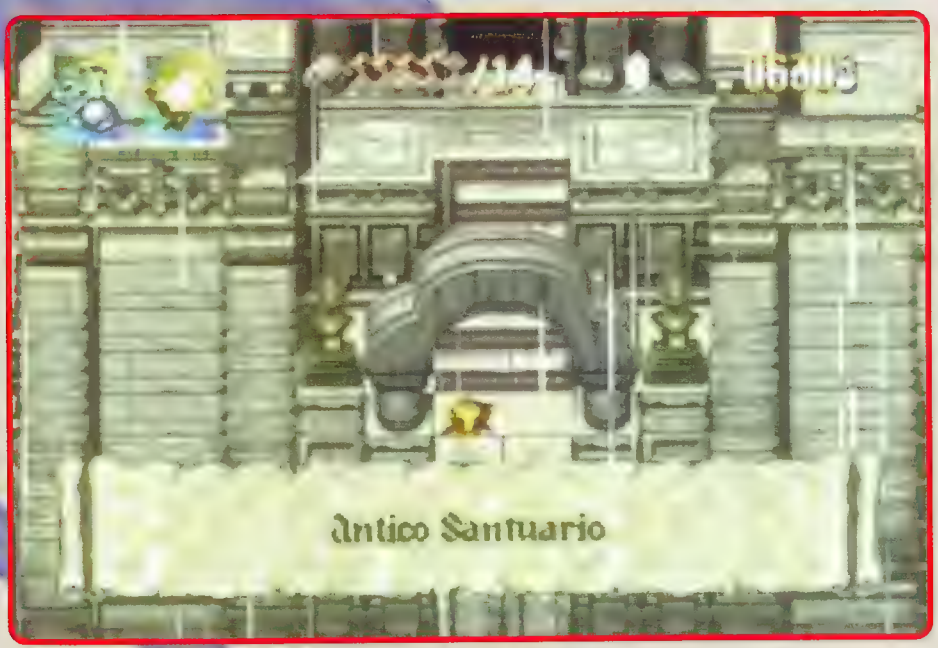


oggetto, sarete in grado di "nuotare" letteralmente sotto la sabbia; sarete così in grado di passare indenni sotto porte e cancelli. E' tempo di raggiungere la zona centrale dell'area con le sei colonne. Camminate in mezzo alle prime due colonne e verrete spazzati via da due Tornado giganti). Atterrati, usate il Sand Cape



per trovare una strada attraverso il labirinto e poi uscite dalla parte in cui tira il vento. Saltate di colonna

in colonna per raggiungere la parte bassa dello schermo e, nella zona successiva, andate verso le scintille per essere teleportati all'Antico Santuario.



Entrati nel Santuario, parlate con il mucchio di ossa davanti al trono, ossa appartenenti al vecchio padrone del Santuario. Accettate di provare il vostro valore: il prossimo obiettivo è quello di cercare quattro statue a forma di donna in giro per il Santuario: quando ne avrete ispezionata una, questa alzerà il braccio. Salite le scale dietro al trono e utilizzate il punto di salvataggio, poi entrate nella porta a destra del trono: premendo l'interruttore sulla piattaforma, questo farà aprire quattro porte nella stanza principale. A questo punto la porta della stanza si chiuderà fragorosamente e dovrete affrontare un certo numero di Vermi di Sabbia per farla riaprire. Uscite e nella stanza principale entrate nel passaggio giusto tra l'ingresso principale e la stanza di sinistra, camminate lungo il passaggio sabbioso con le tre palle chiodate semoventi e noterete tre leve.

Premetele tutte e tre per fare aprire il cancello, poi salite le scale per raggiungere la stanza di sopra, dove troverete la prima delle quattro statue che state cercando. Sul pavimento invece, vedete quattro icone lampeggianti che raffigurano il Sole, la Luna, l'Acqua e le Stelle. Sulle due sporgenze invece, sono sistemate quattro sculture che corrispondono ai segni sul pavimento. C'è anche da dirvi cosa bisogna fare? Salite su tutti e due i passaggi e lanciate le due sculture di sotto e poi posizionatele sull'esatta mattonella. Fatto questo, apparirà una

nuova piattaforma che potrete utilizzare per raggiungere la statua. E una è fatta, potete tornare all'ingresso...
Salite le scale dietro al trono ed entrate in uno qualsiasi dei due passaggi. Nella stanza successiva, ripetete il giochino delle icone e delle sculture . Andate a sinistra nella nuova stanza e noterete che il pavimento è composto da mattonelle con un occhio aperto e uno chiuso.

Per raggiungere le porte aperte in cima, camminate sulle mattonelle con l'occhio chiuso ed entrateci. Raccogliete l'icona della Stella e usatela per raggiungere altre due icone, utilizzandola come scalino. L'icona del sole è nascosta dietro la piattaforma nella parte in basso a destra dello schermo. Una volta collezionate tutte e quattro le icone, sistematele sugli appositi disegni e la seconda statua si materializzerà sulla piattaforma centrale. Dopo che avrete ispezionato anche la seconda statua, lasciate la stanza e camminate sulle mattonelle con l'occhio chiuso per raggiungere il barile di legno nella zona in basso a destra. Raccogliete il barile e, sempre camminando sulle mattonelle dall'occhio chiuso, camminate in senso antiorario nella stanza, fino ad arrivare dove finiscono le mattonelle. A questo punto tirate il barile sulla mattonella a occhio tra voi e la porta in fondo alla stanza: procedete fuori dalla porta e sarete all'aperto del Santuario. Camminate intorno ed entrate nella porta di sinistra e utilizzate il Sand Cape per raggiungere le scale nel retro della stanza. Nella cassa c'è un'Erba se dovesse servirvi...
Una volta sulle scale, usate la Sand Cape per raggiungere la roccia bianca, raccoglietela e tiratela a sinistra nel piccolo quadrato.

Utilizzate anche la Sand Cape e rimaterializzatevi dall'altro lato, saltate sulla roccia e poi sul muretto, per poi raggiungere le scale e uscire dalla stanza.

Nella stanza successiva, fate fuori i vermi di sabbia e dal soffitto arriverà un barile e voi dovrete posizionarlo a metà strada tra la penisola di pietra nella sabbia e le scale, per raggiungere un'altra zona. Tirate però prima una bomba sulla leva a sinistra, spostate il barile nella posizione descritta precedentemente e poi saltare in modo da raggiungere l'uscita.

Ah, dimenticavo di dirvi che il cancello sta aperto per pochi secondi, perciò animo!
Nella stanza successiva, evitate le api e uscite dalla stanza sottostante e vi ritroverete nuovamente alla porta. Salite sulla piattaforma a sinistra e questa si abbasserà, poi da qui saltate in alto in direzione della cesta e vi ritroverete sulla stessa altezza della terza statua. Se aprite lo scrigno troverete al suo interno un Falco Dorato, poi potrete ispezionare la terza statua. Coraggio, ce l'abbiamo quasi fatta...
Dopo avere ispezionato la statua, saltate sui passaggi sottostanti e procedete entrando nel passaggio di destra, fate fuori le creature e salite subito le scale. Nella nuova stanza c'è della sabbia regolare e nella parte bassa dello schermo invece è molto strana, ma è da lì che dovete passare per uscire dalla porta sottostante. Uccidete tutti i vermi di sabbia senza mai avvicinarvi alla zona irregolare e poi sistemate i barili come indicato nella foto. Saltate sul secondo barile, quindi verso il basso per raggiungere l'uscita. Sarete nuovamente all'aperto. Camminate in direzione delle bandiere rosse, lasciatevi cadere di sotto ed entrate nella prima porta a portata di mano, salite le scale e nella nuova stanza, spostate tutti i vasi affinché il grosso masso possa rotolare via e rompersi, consentendovi così una maggiore libertà di movimento da una sezione all'altra.
Uscite dalla porta sotto le scale e tornate ancora all'aria aperta, dopodiché raggiungete il passaggio aperto in basso a destra. Troverete una colonna mobile che dovrete spostare su uno dei due interruttori, facendo attenzione a non farvi colpire dalle palle chiodate: quando avrete mosso la colonna, voi posizionatevi sull'altro interruttore, in modo tale da fare aprire la porta in cima alla stanza e dalla quale dovrete uscire. Uccidete le tre api e apparirà un barile che dovete posizionare sulla colonna alla vostra altezza, leggermente spostata sulla destra in modo tale che riusciate a saltare sulla colonna, raccogliere il barile e lanciarlo sulla colonna a destra che ha in cima un interruttore che abilita una piattaforma in alto a destra. Non fatevi pregare e saltateci sopra per raggiungere il piano superiore, dove vi aspetta un'operazione abbastanza laboriosa. Colpendo la leva presente in questa stanza, farete cadere dal soffitto quattro oggetti nei relativi buchi nel pavimenti, oggetti che possono essere palle

chiodate oppure barili. Il tutto ovviamente nella più assoluta casualità. Il vostro compito è quello di recuperare al volo almeno due barili

e poi posizionarli contro il muro a sinistra, in modo tale da poterli utilizzare come passerella per raggiungere la piattaforma nell'angolo in alto a sinistra. Dopo cinque volte che si attiva la leva, dal soffitto cadranno solamente palle chiodate e dovrete uscire e rientrare nella stanza per riprovare.
Nella nuova stanza dovrete recuperare velocemente le quattro icone nascoste dietro ai fiori e posizionarle altrettanto velocemente sui rispettivi disegni sul pavimento, altrimenti

esploderanno e dovrete ripetere la procedura. Quando sarete riusciti nell'impresa, dal soffitto arriverà uno scrigno che contiene una chiave: dovrete usarla sulla porta in alto. Vi troverete nuovamente all'aperto e, salendo sulla piattaforma alla vostra destra, sarete in grado di raggiungere la quarta e ultima statua.

Ritornate dove avete visto le bandiere rosse sull'esterno e buttatevi di sotto per raggiungere nuovamente l'ingresso, parlate nuovamente con le ossa e queste esploderanno, mentre il trono si incasserà nel pavimento, permettendovi di raggiungere una zona sotterranea. Arriverete in una stanza piena di punte e quattro

leve. Saltate sulla piattaforma e lanciate delle bombe su ciascuna leva per attivarla: quando avrete terminato il vostro compito, il blocco di pietra che vi impediva di raggiungere il passaggio di destra, sparirà come per magia. Nella stanza successiva, premete l'interruttore e la porta si chiuderà alle vostre spalle, costringendovi ad affrontare dei vermi di sabbia. Quando li avrete eliminati, uscite dalla porta in basso, uccidete le due creature e, come di consueto, sistemate le icone sulle relative immagini,

tenendo presente che le immagini non sono fisse ma si susseguono abbastanza velocemente in quest'ordine: Sole, Stella, Luna, Acqua. Per posizionarle al momento giusto, bisogna tenere presente che è necessario "sganciare" l'icona desiderata praticamente quando appare il simbolo che precede quello interessato (passa un secondo dal lancio all'atterraggio!).
Fatto anche questo, scendete le scale a sinistra e uccidete tutti i mostri presenti per fare apparire tutte le icone. Questa volta dovrete impilarle su una piastrella, una in cima all'altra: Acqua, Sole, Luna e Stella in quest'ordine dal basso verso l'alto.
Uscite dalla porta in alto e vi ritroverete in una stanza sabbiosa dove dovrete affrontare il boss di questo livello. Ma prima saltate nel buco di destra e dovrete affrontare un altro enigma, ovvero posizionare le icone sui disegni a rotazione, tenendo presente che questa volta non si possono sistemare a caso, ma hanno un punto ben preciso (il Sole va a Nord, l'Acqua a Est, la Stella a Sud, la Luna a Ovest). Uscite per sfuggire al crollo e, tornati in superficie usando il teletrasporto, gettatevi nel buco di sinistra.
L'obiettivo è uguale al precedente, ma cambia ancora la disposizione delle icone: la Stella a Nord, la Luna a Est, il Sole a Sud e l'Acqua a Ovest.
Tornati in superficie, dovrete affrontare la mummia di pietra che comincerà ad attaccarvi : guardatevi soprattutto dai macigni che tenterà

di tirarvi addosso...
Dopo che avrete sconfitto il gigante, appariranno due piattaforme, voi saltate su quella di sinistra. Vi ritroverete in una stanza simile a una vista in precedenza: tirando la leva si fanno cadere degli oggetti nei buchi. Questa volta

però, dovrete impossessarvi di almeno tre barili, che dovrete sistemare su altrettanti interruttori. Posizionatevi sul quarto interruttore e aprirete il cancello a destra. Evitate le punte nella stanza successiva e destreggiatevi anche con gli interruttori finché non avrete raggiunto il lato destro.
E questi da dove saltano fuori? Mah, chiedete delucidazioni al tizio seduto sul trono e lasciate perdere gli adepti, almeno finché non si tra-

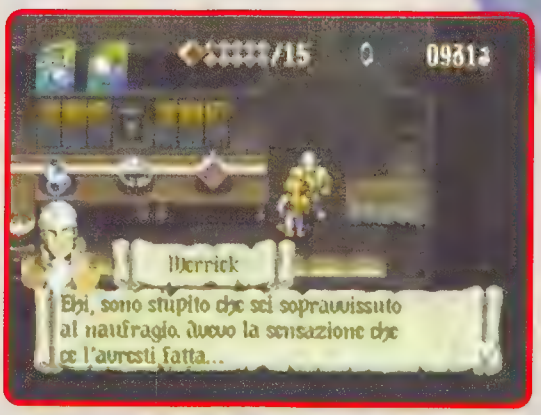
sformeranno in creature che dovrete affrontare per forza di cose...

Quando lo scontro sarà terminato, aprite le tre ceste e recuperate la nuova spada, gli stivali e il Vaso della Vita, dopodiché prendete il teletrasporto che vi porterà indietro al Deserto della Disperazione.
Da qui usate la Sand Cape e fate ritorno a Inoa...

CAPITOLO 12: DI TRANSAZIONE VIRTU'

Una volta ritornati a Inoa, incontrerete Giles, il quale non troverà nulla di meglio da fare che insultarvi gratuitamente, attribuendo a voi tutte le colpe delle sventure del villaggio.

Lasciate Inoa e dirigetevi a sud est verso la spiaggia e noterete che la casa in vendita è stata rilevata da Merrick (ora si chiama "Il Medaglione"), il capitano della nave con la



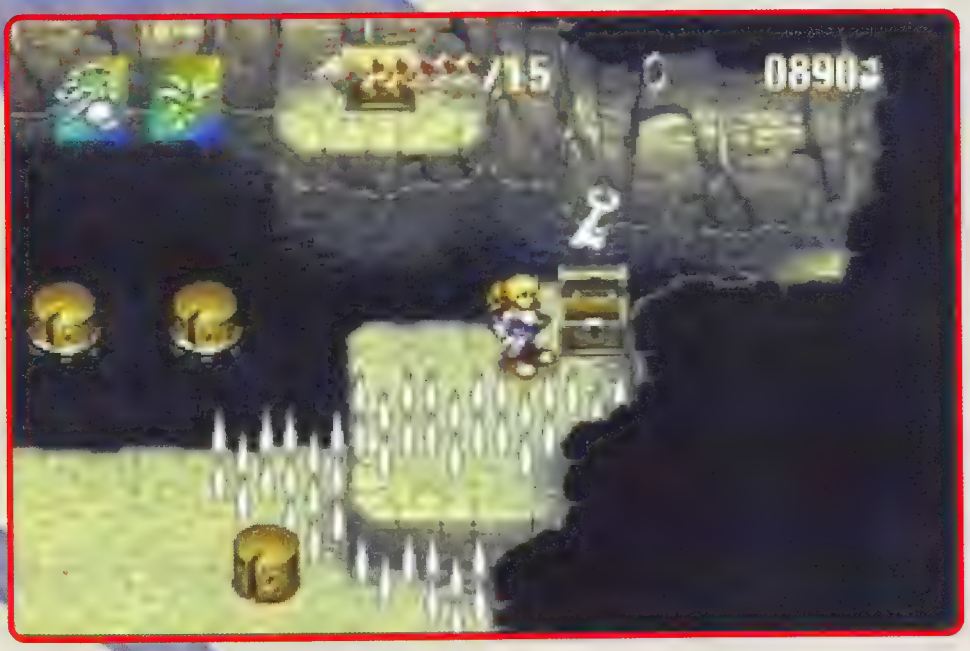
quale avete naufragato. Ora il buon Merrick si è messo in affari e vende degli oggetti che costano la modica cifra di 10000 Gil.
Lasciate perdere per il momento (vi siete chiesti a cosa servono i Falchi Dorati?) e andate a sud verso la spiaggia vera e propria, visitate la casa di Nava e poi andate a est, finché non raggiungerete una caverna costiera, la meta della vostra prossima missione

CAPITOLO 13: QUI CI VUOLE BAYWATCH!

Subito dopo essere entrati nella caverna, rompete solamente alcuni dei grossi blocchi di pietra, lasciandone un paio per utilizzarli come scala e raggiungere così la parte superiore. Ripetete questo procedimento anche nella stanza seguente con i grossi blocchi. Portatevi appresso anche il sasso bianco che trovate praticamente di fronte all'ingresso. Sulla parte più alta, tirate il sasso bianco in prossimità del nuovo picco, saltate sopra il sasso, sopra la sporgenza più alta, lasciatevi cadere dall'altro lato e apritevi la strada fino a raggiungere il passaggio a destra.

Nella nuova stanza troverete delle piattaforme rotanti, sulle quali dovrete saltare per raggiungere l'altro lato. Se doveste cadere di sotto non preoccupatevi: sbarazzatevi dei mostri presenti e poi utilizzate l'ascensore a sud per tornare in superficie e ripetete il passaggio.
Dall'altro lato dovreste trovare una leva che una volta attivata dovrebbe consentirvi di aprire una porta in alto. Saltate sul blocco di pietra e da qui in diagonale verso i blocchi sottostanti; saltate quindi sulla sporgenza e raggiungete la porta aperta. Nella stanza successiva, raccogliete il ceppo di legno e saltate sulla piccola sporgenza alla vostra destra, tirate il ceppo

sulle punte, saltateci sopra e raggiungete la sporgenza superiore dove si trova una cassa, all'interno della quale c'è una chiave. Tornate nella stanza precedente e gettatevi in uno dei buchi che condurrà nella stanza piena di tartarughe e zombi. Aprite la porta a nord grazie alla nuova chiave e vi ritroverete in una stanza piena di blocchi di pietra e una pozza d'acqua. Rompendo tutti i blocchi, rivelerete quattro porte e la prima nella quale dovrete fare il vostro ingresso è quella al centro in alto. Qui troverete una piattaforma con sopra inscritti dei disegni di gioielli colorati, sotto la quale c'è una scala. Il vostro obiettivo è quello di illuminare i gioielli rosso, giallo e verde per accedere alla stanza sotterranea. Uscite e andate nella stanza di destra, fate fuori le tartarughe senza rompere il piedistallo di pietra. Una volta che vi sarete liberati dei vostri nemici, cadrà dal soffitto un piedistallo con un gioiello grigio. Salite fino a raggiungerlo e colpitelo per illuminarlo. A questo punto uscite e andate nella stanza alla sinistra di quella centrale. All'interno, fate fuori le tartarughe e fate attenzione a non farvi urtare dalla palla nera: per illuminare il secondo gioiello, dovrete rompere la colonna intorno alla quale gira la palla e poi colpire il piedistallo per illuminarlo.



Uscite e recatevi nell'ultima stanza in basso a destra. Evitate accuratamente le palle appuntite che circolano in questa stanza, abbattete i muri di pietra e raccogliete il vaso. Per accendere il terzo gioiello, basta che tiriate il vaso che avete in mano contro il piedistallo in alto.

Ora non vi resta altro da fare che tornare nella stanza centrale in alto ed entrare finalmente nella stanza sotterranea e qui saltare sulla piattaforma che, al contatto con voi, si solleverà. Camminate sul muretto e attivate l'interruttore di sinistra che farà apparire delle tartarughe. Fatele fuori senza cadere di sotto (altrimenti dovrete uscire dalla stanza e rientrare) e apparirà un altro interruttore.

Attivatelo e si ripeterà la stessa identica cosa del precedente e quando avrete fatto fuori le tre nuove creature, apparirà un nuovo interruttore. Ripetete la prassi dei due precedenti, solo che questa volta le creature appariranno sul vostro stesso muretto.

Attivati tutti gli interruttori, apparirà una cassa sull'altra sporgenza in alto e voi potrete tranquillamente saltare dal vostro amato muretto e raggiungerla per raccogliere gli Stivali di Merman. Questi parti-

colari stivali permetteranno ad Alundra, d'ora in avanti, di poter addirittura nuotare!
Ora tutto quello che dovete fare è ritornare spediti nella stanza con i ceppi di legno nell'acqua, raccogliete il ceppo sulla terraferma e saltate sui ceppi verso destra: gettate il ceppo nelle vostre mani in mezzo all'acqua in modo tale da potere raggiungere la cassa davanti al vostro naso che contiene un'erba. Buttatevi poi in acqua e nuotate verso destra. Evitate se potete le creature e uscite dal passaggio in alto a destra. Nuotate evitando le palle spinate e salite sulla terraferma. Prendete il barile e lanciatelo in modo tale da consentirvi un salto per raggiungere la piattaforma in movimento e poi saltate sull'altra sporgenza, uscite dalla stanza e nella nuova area, dovrete saltare sulle piattaforme verso il basso molto velocemente perché queste si rompono in fretta. Arrivati in fondo, aprite la cassa e recuperate una chiave, poi lasciatevi cadere in avanti e atterrerete su una cassa che contiene 30 Gil.
Buttatevi di sotto e nuotate verso la terraferma.
Tornate nella stanza precedente e ripercorrete la strada per raggiungere la zona dove si trova la porta che dovrete aprire con la chiave appena conquistata.
Passata la porta, fate fuori i mostri e analizzate un attimo la situazione prima di procedere, visto che questo passaggio è abbastanza laborioso: infatti lo scopo è quello di saltare sull'interruttore che fa sollevare il blocco di cemento che preclude il passaggio a una nuova area e percorrere velocemente tutto il tragitto in modo tale da potere oltrepassare il blocco prima che si posi nuovamente. Appena attivato l'interruttore andate verso destra e continuate a saltare: usate la corsa quando siete in prossimità delle grandi sfere dentate e sull'ultimo tratto di strada. Vi ci vorrà qualche tentativo, ma alla fine dovreste farcela abbastanza facilmente (io ci ho provato cinque volte).
Nella nuova stanza vi ritroverete sempre nella zona con i ceppi di legno che avete visitato in precedenza, solo che questa volta dovrete uscire verso l'alto, eliminando prima le tartarughe e facendo attenzione a non cadere nell'acqua.
Fate fuori le ennesime tartarughe e poi dirigetevi in prossimità della terza palla rotante e dovrete colpire il piedistallo in modo da farla posizionare in maniera tale da fungere come piedistallo aggiuntivo di passaggio.

Per fare questo, colpite il supporto della palla quando questa sta ruotando in basso a sinistra (o poco prima). Rompete i blocchi di pietra e dietro troverete un

barile, prendetelo e lanciatelo in modo tale che, una volta sopra, possiate raggiungere la nuova sporgenza e da qui saltare sulla palla appena spostata (sempre che sia terminata in una posizione a voi utile, altrimenti dovrete uscire dalla stanza e ritentare finché non avrete ottenuto il risultato che desiderate!). Usciti dalla porta di destra, vi ritroverete in una stanza attraversata da un ponte che ha una leva nel centro (e se l'attivate, otterrete solamente l'avvento di quattro fastidiosissimi orchi). Attraversate tranquillamente il ponte, rompete i blocchi che ostruiscono il passaggio e attiverete anche una leva che apre una porta in alto. Entrate nella porta in basso rompendo i blocchi e recuperate un Falco Dorato dalla cassa.

Buttatevi in acqua e uscite dal passaggio a destra (se vi serve un tonico di forza, potete recuperarlo utilizzando il ceppo di legno in basso e buttandolo in acqua nella misura che vi serve...). Nella nuova stanza fate fuori le creature senza toccare i vasi, dopodiché saltate su quelli ammassati in colonna e raggiungete l'isolotto con un bel salto. Raccogliete il ceppo e

Andate ora nella porta in alto, quella che avete aperto precedentemente, e incontrerete ben due palle rotanti. Questa volta il compito è abbastanza complesso: dovrete cercare di posizionare le due palle in modo che vi consentano di attraversare tranquillamente il passaggio sopraelevato (colpite la prima sfera di sinistra più o meno quando sta puntando nella diagonale sinistra bassa e la seconda sfera invece va colpita approssimativamente nella diagonale in basso a destra...). Una volta mandata in porto anche questa laboriosissima operazione, attraversate la porta.

cercate di lanciarlo in maniera tale da permettervi di arrivare sull'isolotto coperto dai blocchi di pietra davanti a voi (notate il piccolo spazio nella parte bassa dove potere atterrare con il salto). Rompete i blocchi: troverete uno scrigno che contiene una chiave. Abbandonate la zona a nuoto, tornate a razzo nella stanza del ponte e aprite la porta in basso. Vi ritroverete nella stanza con un punto di salvataggio e rigenerazione, dopodiché aprite la porta di legno con la nuova chiave. Nei due scrigni sottostanti troverete un Vaso della Vita e un Tonico di Forza, poi andate a destra e scendete le scale, preparandovi per affrontare il boss di fine livello. Prima però, dovrete affrontare un altro piccolo enigma.

Nel lungo corridoio, salite sull'interruttore che farà rompere la piattaforma che sostiene il sasso, saltate sopra questo e continuate finché non cadrà in un buco. Subito dopo, partirà un altro sasso vicino e voi dovrete essere lesti a balzarci sopra e continuare la corsa. Evitate la palla chiodata saltando sulle sporgenze in sfondo e poi nuovamente sul sasso. Prima che il sasso finisca la sua corsa nella buca, spiccate un bel balzo in avanti per raggiungere la piattaforma.

Nella stanza in fondo alle scale, ci sarà solamente dell'acqua e il boss apparirà proprio da qui con le sembianze di un viso. Gli attacchi vi verranno portati da delle mani che sono praticamente delle colonne d'acqua, che possono comunque essere respinte a colpi di spada. L'unico momento in cui si può affrontare il mostro è quando si erge dall'acqua assumendo le sembianze di un corpo con mille occhi. Colpitelo più volte (ripa-

randovi anche dalle bolle che spara periodicamente) e, quando l'avrete fatto fuori, vi apparirà una visione di nome Vul.
Vi dirà che la Cresta che cercate è già stata rubata da Melzas e tutto quello che vi rimane da prendere è la Pergamena d'Acqua.

Verrete teletrasportati all'ingresso della caverna e una volta fuori, fate velocemente ritorno a Inoa.

CAPITOLO 14
UNA RAGAZZA DI NOME MEIA

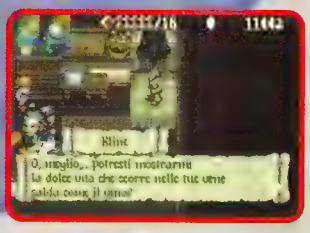
Al ritorno a Inoa vi aspetteranno parecchie novità, la prima delle quali è l'arrivo di una nuova ragazza di nome Meia che dice di possedere dei poteri uguali a quelli di Alundra (per saperlo, andate a fare visita a Septimus).

Andate a casa di Myra e scoprirete che Meia ha già operato e salvato la donna dal suo incubo, parlando prima a Yuri, Kline e Lutas. Nella casa parlate con tutti gli altri personaggi (Meia compresa) e dopo che Septimus avrà discorso con Beumont, la scena terminerà e vi ritroverete...

NOTA:
una curiosità! Se vi va di spingervi fino alla vecchia miniera, scoprirete che la casa sulla sinistra è ora aperta e abitata.
Qui ci abita Kohei, un musicista che vi inviterà ad ascoltare la sua musica davanti al grammofono. Inutile dire che questo è il sound test del gioco!

CAPITOLO 15
UN LUPO MANNARO GIAPPONESE A INOA

... nel vostro comodo lettuccio per farvi una bella dormita. Nel bel mezzo della notte, il vostro sonno verrà interrotto dall'avvento di Kline che vi minaccerà di morte e che scapperà



all'arrivo di Jess. Uscite di casa e incontrerete Septimus: da qui comincerà la caccia al lupo. Dovrete esplorare Inoa ed entrare nelle case con le porte aperte (esclusa quella di Kline) e assistere tre volte alla scena in cui Septimus cerca di rincorrere Kline. Alla terza volta, Septimus vi dirà che è molto meglio attendere il mattino e la scena finirà un'altra volta.

CAPITOLO 16
UN LUPO DI NOME CALVIN... KLINE

Perdonatemi la battutaccia, ma proprio non sapevo come chiamare questo capitolo... Vi sveglierete la mattina e Jess vi dirà di visitare Septimus, quindi recatevi nell'abitazione dello scienziato e poi a casa di Kline, dove troverete un capannello

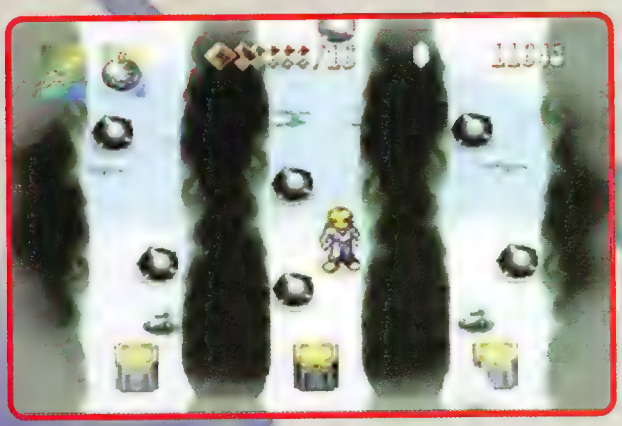
di gente all'ingresso. Parlate con tutti e poi entrate nella casa, dove dovrete parlare prima con Mela e Septimus, dopodiché accettare di entrare nell'incubo di Kline.

L'incubo di Kline è una zona ricoperta interamente di neve nella quale sono dislocate delle torri (fate attenzione perché il terreno è ghiacciato e non consente un massimo controllo del personaggio...).
Andate a nord e attraversate il ponte, oltre il quale troverete l'ingresso vero e proprio al sogno di Kline. Vi ritroverete in una stanza con

tre corridoi nella parte bassa, ostruiti da delle palle spinate. Andate in fondo a ciascun corridoio e attivate l'interruttore relativo, finché non aprirete il cancello centrale. Fatevi strada e, una volta tornati all'aperto, se volete salvate la posizione andando in bass; dirigetevi verso l'estrema

corsa verso l'alto e voi dovrete anticiparlo per andare a colpire la leva multidirezionale. Mettetela in modo tale che punti verso l'alto e così facendo la roccia si infrangerà contro dei macigni che ostruiscono un percorso, distruggendoli. Fate fuori tutte le creature nell'area

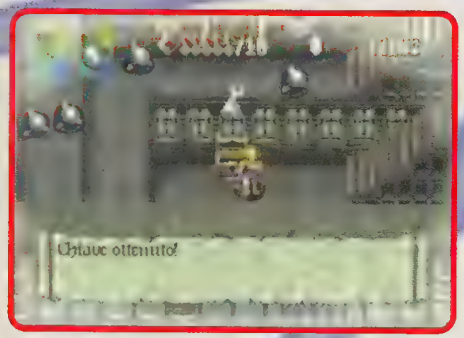
destra dello schermo e, superata la torre, entrate nella caverna. Colpite la leva davanti a voi per far muovere una roccia e, quando questa sarà andata contro un'altra leva verso destra, potrete colpire anche questa per spostare il sasso,



non prima però di avere spinto contro il muro le due colonne ghiacciate. Ora colpite la leva: il masso riprenderà la sua centrale e poi esaminate la statua (vi ridarà il massimo di energia).

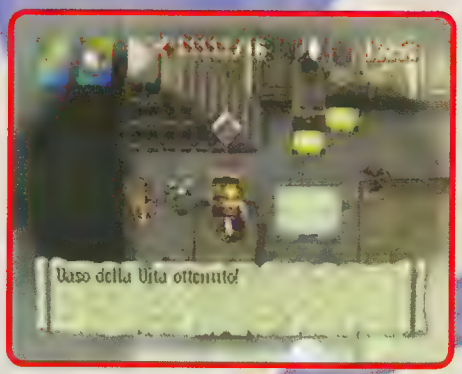
Attivate i tre interruttori sul pavimento e appariranno tre pilastri in mezzo alla stanza; voi saltate nel buco a sinistra per fare apparire una quarta colonna. Salite sulle scale in basso a destra, seguite il passaggio saltando il buco e poi proseguite sul camminamento finché non vi avvicinerete a un pilastro. Saltateci sopra e, di pilastro in pilastro, raggiungete la colonna con la cesta che contiene un Falco Dorato.

Ripercorrete la strada che avete appena fatto al contrario e a sinistra saltate sulla nuova sezione della stanza. Attivate l'interruttore e abbandonate la stanza per dirigervi alla torre centrale sull'esterno.
Vi troverete in una grande stanza piena di passerelle e palle chiodate in movimento. Buttatevi senza nemmeno pensarci di sotto e aprite la cassa per recuperare una chiave, poi



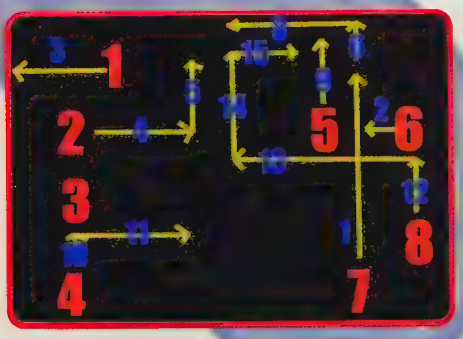
rifatevi la strada seguendo le passerelle e facendo attenzione a non urtare le palle chiodate. Uscite dalla torre di centro e recatevi a quella in basso a destra. Una volta dentro, dovrete spostare le colonne di ghiaccio in un modo ben preciso: quella vicino alla porta va spinta verso l'alto. La colonna più alta va spinta in avanti e poi a sinistra e nuovamente in avanti, in modo che vada a collocarsi su un interruttore. L'ultima colonna va spinta in avanti e, per fare scattare il meccanismo, dovrete posizionarvi sull'unico interruttore libero.

Così facendo aprirete la porta sulle scale in alto a sinistra e andateci. Nella nuova stanza, ammazzate tutte le creature (sono simili a quella in cui si è trasformata Sara nel sogno di Bonaire) e poi preparatevi a spingere delle altre colonne.
Spingete in avanti la colonna sotto le scale e poi a sinistra. Ora spingete la colonna, che ha tenuto ferma quella che avete appena spinto, in avanti in modo che si fermi contro un'altra colonna e su un altro interruttore.
Ora spingete l'ultima colonna che è stata toccata a destra per farla atterrare su un nuovo interruttore. Tocca alla colonna in basso a destra che deve essere spinta in avanti, poi a destra e infine in basso. L'ultima colonna va semplicemente spinta in avanti.
Completate l'opera sedendovi sull'interruttore in basso a sinistra per fare aprire il cancello sulle scale alle vostre spalle. Ora raggiungete la parte centrale della stanza saltando sulle colonne e posizionatevi sopra la pietra di mezzo: saltateci sopra tre volte e questa si romperà, lasciandovi cadere di sotto per atterrare sull'isola centrale della stanza sottostante. Saltate a destra sulla piattaforma e azionate la leva con una bomba, tornando velocemente sulla piattaforma. Nella cesta a sinistra, finalmente accessibile, troverete un Vaso della Vita.



Tornate al piano superiore e prendete la porta sulle scale in basso a sinistra: spingete subito la colonna ghiacciata di destra verso il basso. Poi spostate la colonna a sinistra e, quando urta il corrimano, spingetela verso l'alto e infine a destra. Così facendo avrete ottenuto una piattaforma per oltrepassare la stanza.

Nella stanza successiva c'è ancora aria di grandi spostamenti. Seguite lo schema indicato nella foto. I numeri rossi indicano le posizioni



delle colonne, le linee gialle indicano il movimento e i numeri blu indicano l'ordine di questi. Seguendo questo piccolo schema non dovreste avere problemi di sorta nell'attivare l'interruttore che farà apparire una piattaforma che conduce alla cesta che dovrete aprire per recuperare la chiave.

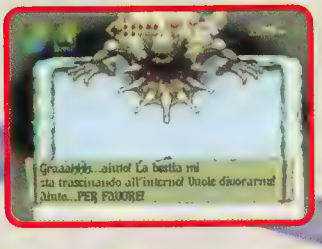
E' ora di uscire dalla torre e dirigersi in quella in basso a sinistra. Subito all'ingresso vi ritroverete in una stanza con delle mattonelle a forma di freccia, spostatevi a sinistra e fatevi strada fino raggiungere la parte superiore. Una volta giunti dall'altra parte, spingete la colonna di ghiaccio sull'interruttore a sinistra, poi mettetevi su quella di destra per aprire un passaggio in alto a sinistra sulle scale. Nella nuova stanza, premete la colonna più a sinistra a destra, in alto e poi ancora a destra.

Spostate ora la colonna di centro a destra e in basso. Spingete l'ultima colonna a destra e risalite sulla scala: da qui saltate sulle colonne che avete appena sistemato e uscire dalla porta. Nella stanza successiva, c'è un interruttore, circondato da una valanga di palle chiodate. Saltate sull'interruttore e ne apparirà un altro, dopodiché saltate sul nuovo e via dicendo finché non ne avrete attivati dieci. L'unica cosa riguarda la velocità: dovete essere molto rapidi nei movimenti, perché gli interruttori spariscono dopo pochi secondi e in tal caso dovreste ricominciare da zero uscendo e rientrando nella stanza. Uscite dalla stanza a destra e salite subito di un piano dalla successiva: qui spingete la colonna di ghiaccio a sinistra, in modo che sbatta contro il bordo, e poi utilizzatela per raggiungere il nuovo camminamento a sinistra. Spingete la nuova colonna e poi aiutatevi per azionare l'interruttore nell'angolo in basso a sinistra. Saltate sulle frecce e raggiungete la piattaforma centrale appena attivata facendo attenzione a non farvi colpire dalle sfere chiodate).

Da qui spiccate un bel balzo in avanti, nel vuoto, e dovreste atterrare sullo scrigno nella stanza inferiore. Recuperate la chiave, tornate al piano di sopra, uscite dalla porta in basso a

destra e vi ritroverete all'esterno, dove troverete un ponte che connette le torri. Attraversatelo e raggiungete la torre che dovrete aprire utilizzando le chiavi in vostro possesso per aprire il cancello. Una volta dentro camminate sulle frecce, evitando le palle chiodate e seguite la strada, salendo la scala. Continuate a salire, finché raggiungerete una statua che ripristinerà la vostra energia e il cancello si alzerà lasciando libero il passaggio. Salite le scale e state pronti ad affrontare il boss del sogno di Kline che, seppure non sia particolarmente difficile, risulta essere abbastanza impegnativo.

Infatti, l'attacco del mostro (situato nella parte alta dello schermo) è quello di aspirare tutto per ingurgitare senza ritegno. Il problema vostro è che dovrete proteggere oltre che voi stessi, anche quell'imbecille di Kline,



perché se dovesse venire risucchiato, il danno verrà attribuito a voi. Per impedire che questo accada, bisogna spingere Kline il più lontano possibile e impedirgli di mettersi a girovagare. Per far smettere di succhiare il mostro, è necessario spargli in bocca due bombe che, peraltro, possono essere tirate

in qualsiasi parte dello schermo, visto che verranno aspirate come tutto il resto. Dulcis in fundo, il mostro ogni tanto cercherà di impensierirvi anche con degli slime, ma basta resistere qualche secondo lontani e questi verranno risucchiati. Insomma, con un po' di bombe nei denti, non dovreste avere grossi problemi e potrete anche permettervi di farvi ingurgitare un paio di volte!

Ma non è finita qui perché, dopo che avrete provocato un certo numero di danni alla creatura, la voce di Septimus vi riporterà alla realtà, realtà che non sarà per nulla piacevole visto che Kline ha definitivamente perso il controllo e si è tramutato in un lupo mannaro vero e proprio.

Nel fuggi fuggi generale, vi ritroverete all'esterno della casa di Kline, oramai licantropo, il cui unico scopo è quello di ammazzarvi.
Armatevi di una buona dose di coraggio e affrontate il lupo mannaro.
Basteranno pochi colpi perché Kline tiri definitivamente le cuoia e non per colpa vostra.

E anche Kline ci ha salutato, ma vedetela in modo cinico, io l'ho fatto: ogni volta che muore qualcuno a Inoa è festa grande per voi, perché significa che Jess vi consegnerà una nuova arma!
Sì lo so, a volte sono un po' troppo materiale...

CAPITOLO 17
IL VERO DIO LUCERTOLA, ALTRO CHE JIM MORRISON!

Bene, avete dormito? Spero di sì, perché vi attende un'altra bella sfacchinata impegnativissima. Appena scenderete le scale, vi verrà incontro Jess, il quale vi dirà che ha forgiato una nuova arma per voi (ve l'avevo detto, io...):

si tratta di un arco da caccia molto simile a quello usato da Kline e vi servirà molto nel posto dove state per avventurarvi. Come, non lo sapete?

Ma è chiaro, stiamo per andare a staccare un po' di code alle lucertoline, nella palude a sud est del villaggio di Inoa!
Gambe in spalla (se non avete salvato fatelo) e via verso nuove fantomatiche avventure...
Una volta raggiunta la palude (basta costeggiare la spiaggia una schermata sopra), verrete subito affrontati da un bel numero di rettili armati fino ai denti. Fateli fuori e premuratevi di recuperare i contenuti delle ceste in mezzo al lago, perché c'è anche un bel Falco Dorato ad attendervi.

Se ne volete un altro, basta che andiate in basso a sinistra e tra la vegetazione del punto di vista panoramico (è indicato dal cartello vicino all'acqua) troverete una nuova cassa con dentro l'agognato Falco!

Ma basta cincischiare è il momento di mettere piede all'interno della grotta del Dio Lucertola e per farlo dovrete sparare, con il vostro nuovo

arco, alla luce davanti alla statua nella parte alta dello schermo: ora potete entrare...

Cadrete subito in acque alte a causa delle cascate sotterranee, nuotate verso destra, salite sulla pedana di legno e attendete che passi una piattaforma semovente alla vostra altezza. A questo punto dovrete trovare i tempi per i salti sulle altre due piattaforme; per capire quale sia più alta o più bassa, basta guardare le ombre sull'acqua (maggiore è il cerchio lasciato dall'ombra, minore è l'altezza). Quando sarete riusciti ad arrivare sulla piattaforma più alta, saltate sul camminamento a sinistra, aprite la cesta per recuperare un'erba e poi tirate la leva in basso a sinistra. Tornate indietro e cercate di raggiungere indenni la piattaforma a mezza altezza. Da qui dovrete spiccare un balzo sulla pedana di legno in basso e quindi prendere la strada a sinistra che porta a delle scale. Nella stanza successiva, fate fuori tutte le lucertole guerriere e fate attenzione a non camminare troppo vicino alle statue, perché altrimenti si animeranno, costringendovi a un altro duello.

Uscite dall'apertura tra le due statue e vi ritroverete in una stanza con un grande specchio d'acqua e delle palle chiodate disseminate qua e là. Saltate sulla piattaforma di legno vicina, raccogliete il sasso bianco e continuate a saltare fino ad avvicinarvi il più possibile alla sporgenza a sinistra. Lanciate il sasso sul bordo della pedana sulla quale vi trovate e dovreste riuscire a raggiungere agilmente la leva e azionarla. Tornate nella stanza dove vi siete scontrati con le lucertole e andate a destra, dove è stata attivata una rampa di legno che vi permette di accedere al piano superiore. Siete in una stanza piena di statue che si animano se ci passate vicino, ma il vostro obiettivo è quello di arrivare alla leva che si trova in fondo a sinistra e che, una volta azionata, farà sparire la piastra che copriva le scale a destra. Scendete e rompete i blocchi di pietra in modo da formare degli scalini per salire. Su, troverete tre statue che daranno vita ad altrettante lucertole: prima di ucciderle però, sarà il caso di rompere le statue che le hanno generate, in quanto sono dotate di "respawning". Distrutte le statue, ammazzate pure le lucertole... Quando le avrete eliminate, si aprirà un buco nel muro e voi dovrete evitare anche il contatto con le palle di fuoco sparate dai cannoncini, per poi uscire dalle scale sul retro. E per questo mese, il mastodontico Alundra rimane ancora in sospeso, ma vi assicuro che ne vedrete delle belle!

METTI IL MIRINO ALLA TUA PLAYSTATION

MANUALE IN ITALIANO

Arriva l'ultraveloce sparatutto arcade, con tutti gli elementi per far esultare la tua PlayStation: la possibilità di catturare le armi nemiche, di giocare in due e di confrontarsi con numerosissimi nemici tra cui 30 mostri. Dovrai guidare la navicella tra le insidie di 15 livelli, con due diversi percorsi ciascuno e diversi sottoscenari. Per sopravvivere avrai a disposizione 15 tipi di armi, scudi, numerosi power-up, bonus e l'opzione di fuoco automatico ma solo le tue dita potranno assicurarti la meta. G-Darius è compatibile con i controller Dual Shock.

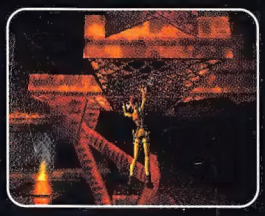
www.3dplanet.it

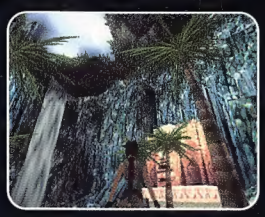
PAD. 25
STAND D24 - E21

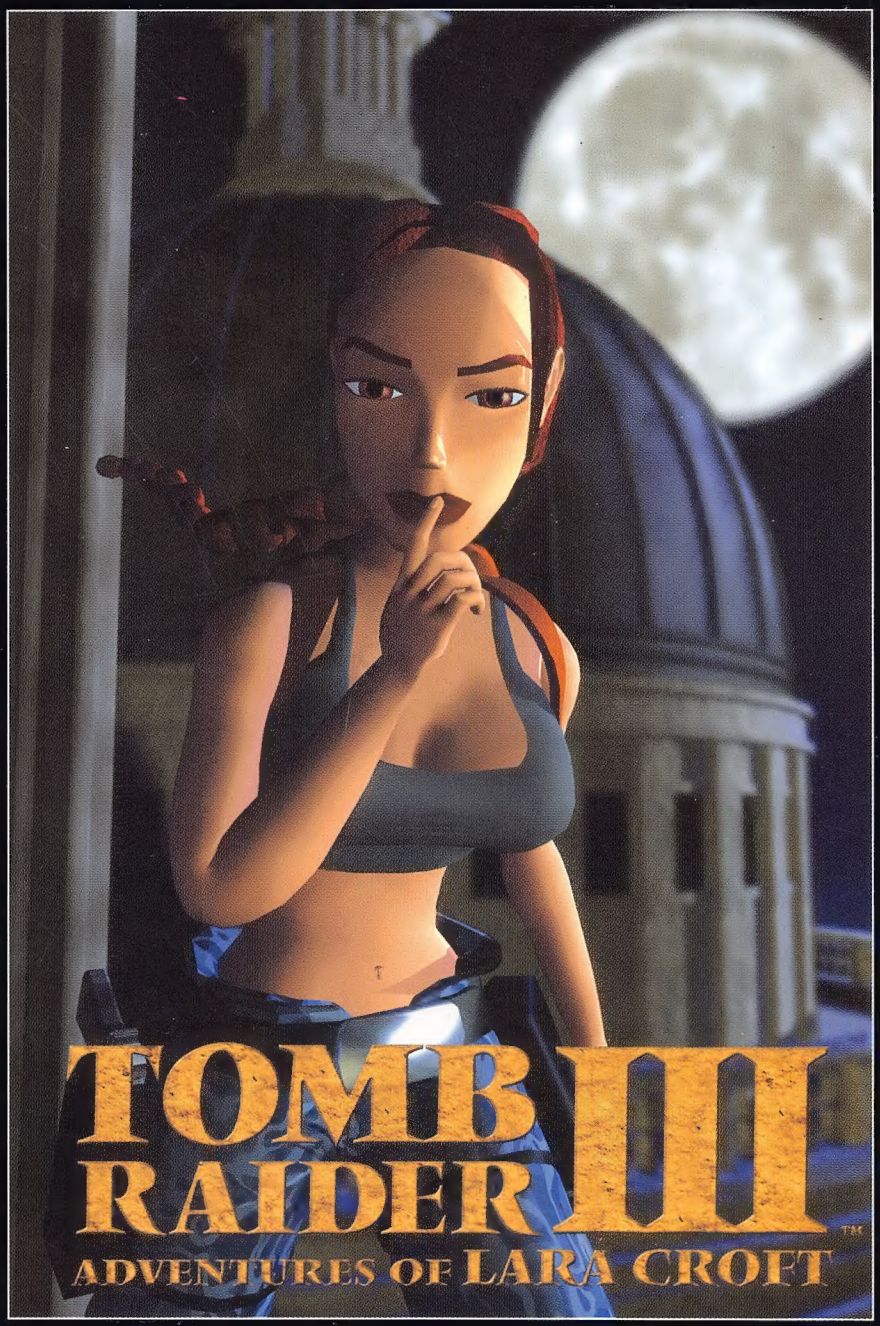
EMOZIONI MULTIMEDIALI

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/12 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: 3dplan@comm2000.it

adv: info@graphimage.it







Tomb Raider III © and TM 1998 Core Design Limited. © and Publishing rights 1998 Eidos Interactive Limited. All rights reserved.

CORE

EIDOS INTERACTIVE

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Milioni di anni fa un meteorite precipitò sull'Antartide provocando un'immane catastrofe.
Del materiale radioattivo sconosciuto, impregnò la superfice provocando una crescita accelerata di quel poco che era sopravvissuto al tremendo impatto.
Lara Croft, sarà impegnata ancora una volta in una fantastica avventura.
Quale mistero nasconde questo poderoso minerale?

- **Una nuova fenomenale avventura di Lara Croft.**
- **5 incredibili scenari e nuovi effetti grafici.**
- **Grafica rinnovata, nuovo motore 3D e uso dell'alta risoluzione.**
- **11 nuovi movimenti a disposizione di Lara.**
- **Lara e' tornata, preparatevi all'impatto!**

TI ASPETTIAMO DAL 22 AL 26 OTTOBRE AL PADIGLIONE 25 smau 1998

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it